

Per rispondere alle domande di un **quiz**, dopo aver effettuato l'accesso e aver scelto il corso in cui è presente il quiz:

- premere il pulsante *Prova il quiz, Inizia il quiz* o simili;
- rispondere alle domande;
- al termine premere il pulsante *Avanti* per rivedere l'elenco delle risposte fornite;
- premere *Riprova* se qualche risposta deve essere corretta e quindi di nuovo *Avanti*;
- premere *Invia le risposte e termina* e poi nuovamente *Invia le risposte e termina* per confermare;
- controllare il responso e riprovare il quiz se necessario.

Per **usare un forum**, sempre dopo aver effettuato l'accesso e aver scelto il corso al quale fa riferimento il forum, occorre fondamentalmente:

- selezionare l'argomento di discussione al quale si intende partecipare;
- scegliere il pulsante *Discuti questo argomento*;
- scegliere *Rispondi*;
- digitare il proprio messaggio;
- rileggerlo per individuare e correggere eventuali errori;
- confermare l'invio cliccando sul pulsante *Invia* o simili.

È anche possibile dare inizio a un nuovo tema, cliccando sul pulsante *Aggiungi un argomento di discussione, Inizia una nuova discussione* o simili.

più

Oltre a quiz e forum, diversi altri strumenti sono spesso utilizzati nell'apprendimento on line; ad esempio:

- chat (per le comunicazioni in tempo reale);
- risorse (raccolge tutti i documenti utilizzati nel corso);
- sondaggi (per stabilire l'efficacia del corso, sia all'inizio che alla fine).

Al termine delle attività, è sempre importante ricordarsi di effettuare la procedura di scollegamento, cliccando sul pulsante *Esci, Logout* o simili.

Collaborazione mobile

Sezione 4

CONCETTI FONDAMENTALI

4.1

4.1.1

Identificare i tipi di dispositivi mobili, quali smartphone, tablet

I dispositivi mobili sono apparecchi elettronici facilmente trasportabili, che permettono di svolgere, anche se non ci si trova in casa o in ufficio, operazioni che fino a qualche anno fa erano possibili solo utilizzando computer fissi.

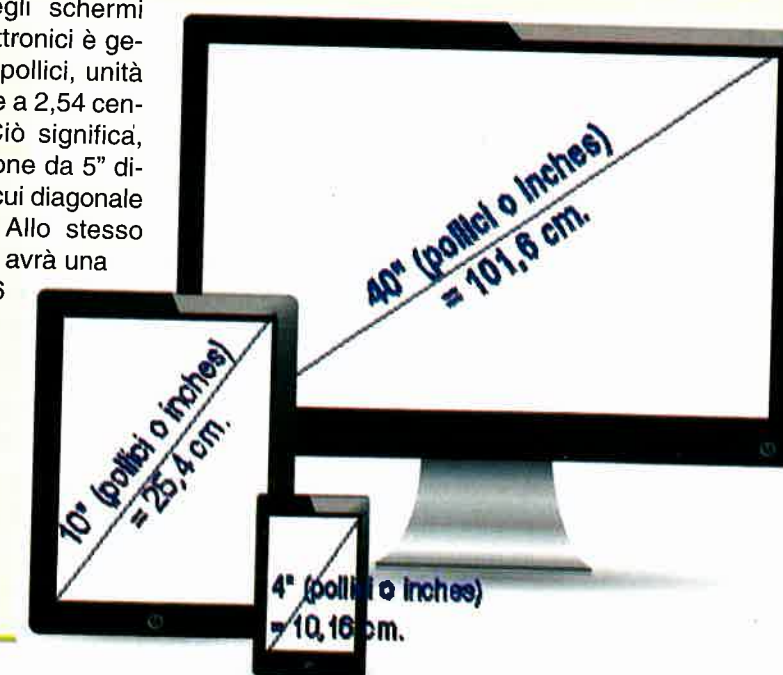
Attualmente, i dispositivi mobili maggiormente diffusi sono smartphone e tablet, entrambi dotati di collegamento a Internet e di uno schermo sensibile al tocco del dito e perciò detto "touchscreen" (pr. *tàuc-scrin*, con la "c" pronunciata come nella parola "cena"), sul quale compare una tastiera virtuale quando è necessario digitare caratteri o parole.

Uno **smartphone** (pr. *smàrt-fòn*; significa "telefono intelligente") è un dispositivo mobile che permette sia di effettuare telefonate e inviare brevi messaggi di testo (SMS) tramite la rete mobile, sia di connettersi a Internet per utilizzarne tramite apposite applicazioni (spesso abbreviato in *app*) diversi servizi: navigazione nel web, posta elettronica, social networks, ecc.

Un **tablet** (pr. *tàblet*; sign. "tavoletta") è un dispositivo dotato di uno schermo di dimensioni maggiori rispetto a uno smartphone (generalmente da 7 a 10 pollici) e che per questo motivo semplifica l'utilizzo della maggior parte delle applicazioni, rimanendo comunque facilmente trasportabile e utilizzabile. I tablet non permettono in genere di effettuare chiamate telefoniche, ma sono connessi a Internet tramite una connessione Wi-Fi; alcuni tablet dispongono anche di un apparato radio 3/4G.

più

La dimensione degli schermi degli apparecchi elettronici è generalmente indicata in pollici, unità di misura che corrisponde a 2,54 centimetri e al simbolo ". Ciò significa, quindi, che uno smartphone da 5" dispone di uno schermo la cui diagonale è di 12,7 cm (5x2,54). Allo stesso modo, un TV da 40 pollici avrà una diagonale di 1 metro e 16 centimetri (40x2,54).



4.1.2

Comprendere che i dispositivi mobili usano un sistema operativo.

Identificare i comuni sistemi operativi usati dai dispositivi mobili

Sia i tablet che gli smartphone sono in pratica dei piccoli computer, dotati di processore, memoria (spesso espandibile con l'inserimento di schede di memoria esterne, come le *micro SD*), dispositivi di input/output (microfono, altoparlanti, fotocamere, ecc.) che hanno bisogno di essere coordinati da un software detto sistema operativo, costituito da un insieme di programmi base che costituiscono l'*interfaccia*, vale a dire il rapporto tra l'utente e l'hardware.

I sistemi operativi attualmente più diffusi sui dispositivi mobili, sono: **iOS** (pr. ài-ò-ès), utilizzato esclusivamente sui dispositivi prodotti dalla Apple, e **Android** (pr. andròid) di Google, utilizzato così com'è o in parte modificato, da moltissime case produttrici di dispositivi mobili: Samsung, Sony e molte altre. Microsoft è partita in ritardo con i sistemi operativi per dispositivi mobili, per cui la diffusione dei sistemi **Windows** (*Windows Phone*, *Windows 8*, *Windows 10*) nei dispositivi mobili è al momento minore.

I sistemi operativi di smartphone e tablet presentano una serie di pa-

gine, dette *schermate*, sfogliabili con il cosiddetto *sliding* (pr. slàidin), vale a dire strisciando con il dito sullo schermo da destra a sinistra, dall'alto in basso o viceversa. Un'altra caratteristica comune pressoché a tutti i dispositivi è quella del *pinch zoom* (pr. pinc zùm, con la "c" pronunciata come nella parola "cialda"), vale a dire la possibilità di ingrandire o rimpicciolire le dimensioni degli elementi presenti nello schermo allontanando o avvicinando due dita sul touchscreen.

più

Le applicazioni scritte per un sistema operativo non funzionano con gli altri. Specie per le applicazioni più conosciute, esistono spesso più versioni praticamente identiche, ognuna delle quali destinata a un diverso sistema operativo.

4.1.3

Comprendere il termine bluetooth e il suo utilizzo

Il bluetooth (pr. blù-tut) è una tecnologia di trasmissione senza fili di dati a brevissima distanza (al massimo una decina di metri) utilizzata soprattutto per sostituire i cavi come mezzo di collegamento tra alcuni apparecchi elettronici: ad es. tra un cellulare e il suo auricolare, per trasferire file tra due dispositivi che si trovano nello stesso locale, ecc.

4.1.4

Comprendere quali opzioni di connessione non cablate sono disponibili per i dispositivi mobili: wireless (WLAN), internet mobile (3G, 4G). Comprendere le caratteristiche associate a tali opzioni, quali velocità, costi, disponibilità

I dispositivi mobili si connettono alle reti utilizzando delle tecnologie senza fili, al contrario di quanto avviene generalmente per i computer fissi, che usano tecnologie *cablate*, vale a dire con l'utilizzo di cavi.

Le **opzioni di connessione non cablate più diffuse** sono:

- le **reti wireless** (pr. uàirless, sign. "senza fili"), quasi sempre di tipo Wi-Fi (pr. uài fài), che sono spesso disponibili nelle abitazioni, dove l'accesso a internet avviene generalmente tramite il modem-router (pr. mòdem-rùter), ma anche in aziende ed anche in luoghi pubblici, come biblioteche, scuole o parchi, dove sono sistemati degli appositi dispositivi di trasmissione del segnale detti hotspot (pr. otspòt);
- le **reti di telefonia mobile** in standard **3G** (significa di terza generazione e comprende diverse tipologie: UMTS, HSPA, HSDPA, ecc.) o **4G** (di quarta generazione, che in Europa utilizza principalmente la connessione LTE), che servono per la connessione telefonica e dati in movimento.

Praticamente tutti i dispositivi mobili utilizzano le reti wireless. Le reti di telefonia mobile sono invece utilizzate da tutti gli smartphone, dai

tablet dotati di scheda telefonica SIM e dai computer portatili dotati di uno speciale modem, spesso a forma di chiave USB.

Le **reti Wi-Fi** utilizzano differenti standard, che in pratica sono l'evoluzione del precedente. Il primo standard era l'802.11b caratterizzato da una **velocità** massima teorica di 11 Mb/s (megabyte trasmessi in un secondo), mentre lo standard più recente nel momento in cui scriviamo è l'802.11ac, caratterizzato da una velocità massima teorica di 1300 Mb/s. Si parla di "velocità massima teorica" in quanto la reale velocità del collegamento a Internet è molto inferiore e dipende da altri fattori. Il **costo di connessione tramite Wi-Fi** è a carico del gestore della rete locale, quindi se ci si connette tramite la rete aziendale o pubblica, per l'utente non c'è alcun costo. Se ci si connette tramite la propria rete domestica, il costo è quello della normale connessione ADSL, che generalmente prevede una tariffa mensile fissa (detta flat, pr. flàt), senza limiti né di tempo, né di quantità di dati scaricabili.

Le **reti di telefonia mobile** di generazioni precedenti (GPRS, EDGE) avevano **velocità** di connessione a Internet che rendevano quasi impossibile la navigazione. Quelle di terza generazione (3G) hanno diversi standard (UMTS, HSPA, HSDPA, ecc.) e possono avere una velocità massima teorica fino a 42Mb/s (megabyte trasmessi in un secondo), mentre quelle di quarta generazione (4G) hanno velocità massime teoriche che possono anche superare i 100 Mb/s. Come per il Wi-Fi, le velocità effettive sono molto minori e dipendono da molteplici fattori: caratteristiche del dispositivo, potenza e qualità del segnale, numero contemporaneo di accessi alla stessa cella di trasmissione del segnale, ecc. I **costi di una connessione tramite rete mobile** sono molto diminuiti rispetto a qualche tempo fa, ma sono sempre a carico del singolo utente. Inoltre, sebbene normalmente non ci siano limiti temporali alla connessione, esistono in quasi tutti i piani tariffari limiti molto ristretti nella quantità di dati scaricabili, che generalmente non devono superare 1 o 2 GB al mese, pena la netta diminuzione della velocità di collegamento o l'aggravio di ulteriori costi.

Quando si utilizzano dispositivi mobili, è importante conoscere alcune **misure di sicurezza per ridurre la possibilità di perdita di dati e furti di identità**:

- impostare un **PIN** (dalle iniziali di "Personal Identification Number", sign. "numero di identificazione personale"), vale a dire un codice numerico (in alcuni casi sostituito da un segno grafico o dall'impronta digitale) che viene richiesto al momento dell'accensione del proprio dispositivo mobile, per impedire che altre persone possano utilizzarlo, specie in caso di smarrimento o di furto;
- effettuare regolarmente **copie di sicurezza dei dati** (dette **backup**, pr. bekàp), indispensabili non solo in caso di furto, ma anche nell'eventualità di una temporanea interruzione della connessione a Internet;
- attivare la **connettività wireless e bluetooth** solo quando necessario. Infatti una connessione senza fili accesa, anche se non utilizzata, oltre a consumare la batteria dei dispositivi, mette maggiormente a rischio la sicurezza perché può essere adoperata da malintenzionati per furti di dati o di identità.

4.1.5

Comprendere le considerazioni fondamentali di sicurezza per i dispositivi mobili, quali usare un PIN, effettuare copie di sicurezza del contenuto, attivare/disattivare la connettività wireless/bluetooth

4.2 USO DI DISPOSITIVI MOBILI

4.2.1

Collegarsi a Internet in modo sicuro usando tecnologie wireless su dispositivi mobili

Connettersi a una rete Wi-Fi utilizzando un dispositivo mobile prevede procedure diverse a seconda del tipo e della versione di sistema operativo utilizzato dal dispositivo. Tuttavia, i passi fondamentali sono generalmente i seguenti:

- scegliere *Impostazioni*;
- scegliere *Wi-Fi* (in alcuni dispositivi occorre scegliere prima *Wireless* e poi *Wi-Fi*): l'apparecchio mostrerà le reti disponibili;
- selezionare la rete Wi-Fi alla quale ci si vuole connettere;
- se richiesto, inserire la password di accesso (fig. 4.2.1).

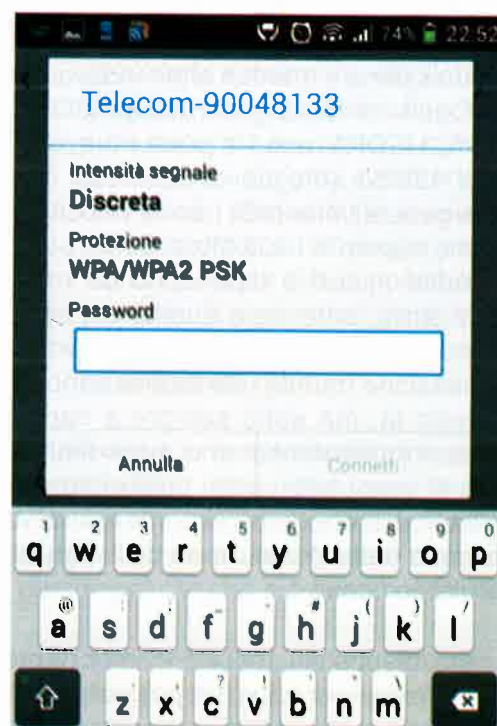


FIG. 4.2.1 ►

È preferibile non connettersi a reti non protette da password (a meno che non si tratti di hotspot pubblici protetti in altro modo) perché i dati che inviamo e riceviamo potrebbero essere facilmente intercettati da malintenzionati.

4.2.2

Effettuare ricerche sul web

più

Quasi tutti i sistemi operativi permettono anche la ricerca vocale, toccando l'icona dell'applicazione a essa collegata (ad es. *Ricerca vocale* di Google) e pronunciando l'oggetto della nostra ricerca.

Una volta collegati alla rete, basta toccare l'icona del browser per navigare in Internet. Per effettuare una ricerca sul web basta digitare tramite la tastiera virtuale la parola o le parole che individuano l'oggetto della nostra ricerca e poi toccare il pulsante *Vai* (in alcune app il pulsante può chiamarsi *Cerca*, *Trova* o essere rappresentato semplicemente da un'icona, ad esempio una freccia).

4.2.3

Inviare, ricevere messaggi di posta elettronica

Allo stesso modo, per inviare un messaggio di posta elettronica, dopo esserci collegati a Internet dobbiamo toccare l'icona della app di posta elettronica (gran parte dei dispositivi possiede una propria app chiamata *E-mail*, ma è possibile installare altre app, ad es. *Gmail*), toccare il pulsante *Scrivi* (o *Componi*, o spesso l'icona che rappresenta una penna o una matita), inserire tramite la tastiera virtuale l'indirizzo del destinatario nel campo *A:*, l'oggetto e il corpo del messaggio (figg. 4.2.3 a e b). Se lo si desidera è possibile anche allegare file al messaggio.

Una volta completato il messaggio, rileggiamolo per individuare e correggere possibili errori, dopo di che inviamolo cliccando sul relativo pulsante: *Invia* o semplicemente un'icona che rappresenta la spedizione del messaggio.

Per ricevere un messaggio di posta, basta generalmente avviare l'app di posta elettronica, in quanto automaticamente essa controlla e segnala l'eventuale presenza di nuove mail. In assenza di questa funzione, si deve cliccare sul pulsante *Aggiorna* e successivamente selezionare il messaggio che si vuole leggere.

FIG. 4.2.3a

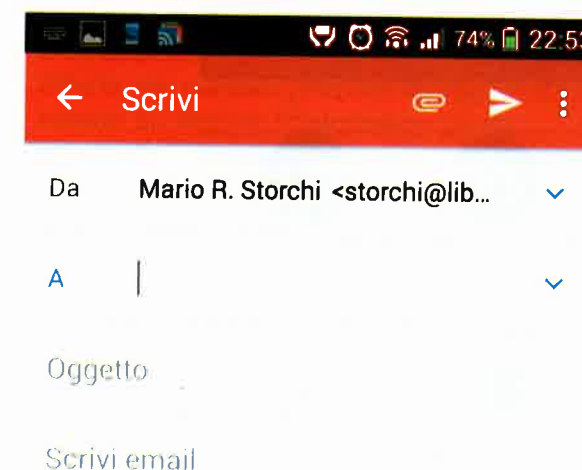
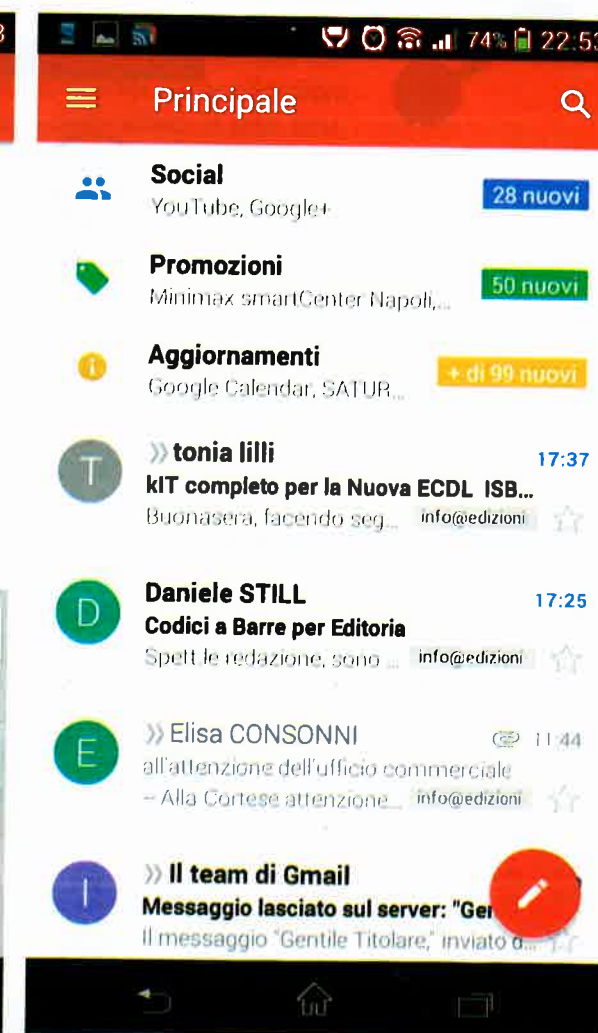


FIG. 4.2.3b



4.2.4

Aggiungere, modificare, eliminare un evento di calendario

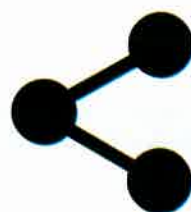
Per aggiungere un appuntamento sul calendario, occorre avviare l'app relativa, premere il pulsante *Nuovo appuntamento*, inserire un nome, data, orario e luogo dell'appuntamento e infine premere il pulsante *Salva*.

Per modificare un appuntamento, selezioniamolo nel calendario, dopo di che modifichiamo ciò che è necessario e confermiamo il tutto cliccando su *Salva*.

Per eliminare un appuntamento, selezioniamolo con un tocco lungo e scegliamo *Elimina*, oppure selezioniamolo e scegliamo prima *Modifica evento* e poi *Elimina*.

4.2.5

Condividere immagini, video usando opzioni diverse, quali posta elettronica, messaggistica, media sociali, bluetooth



Per condividere un'immagine o un video occorre avviare l'app associata all'elenco delle immagini e dei video memorizzati nello smartphone o nel tablet (*Galleria*, *Foto*, *Video*, ecc.), selezionare l'immagine o il video che ci interessa e toccare il pulsante *Condividi*, spesso rappresentato dall'icona riportata a lato.

Nell'elenco che compare, dovremo scegliere lo strumento di condivisione desiderato: posta elettronica come *Gmail*, messaggistica come *WhatsApp* (pr. *uòts app*), media sociali come *Facebook*, *Instagram* o *Twitter*, Bluetooth per condividere con un altro dispositivo bluetooth che si trova vicino (fig 4.2.5).

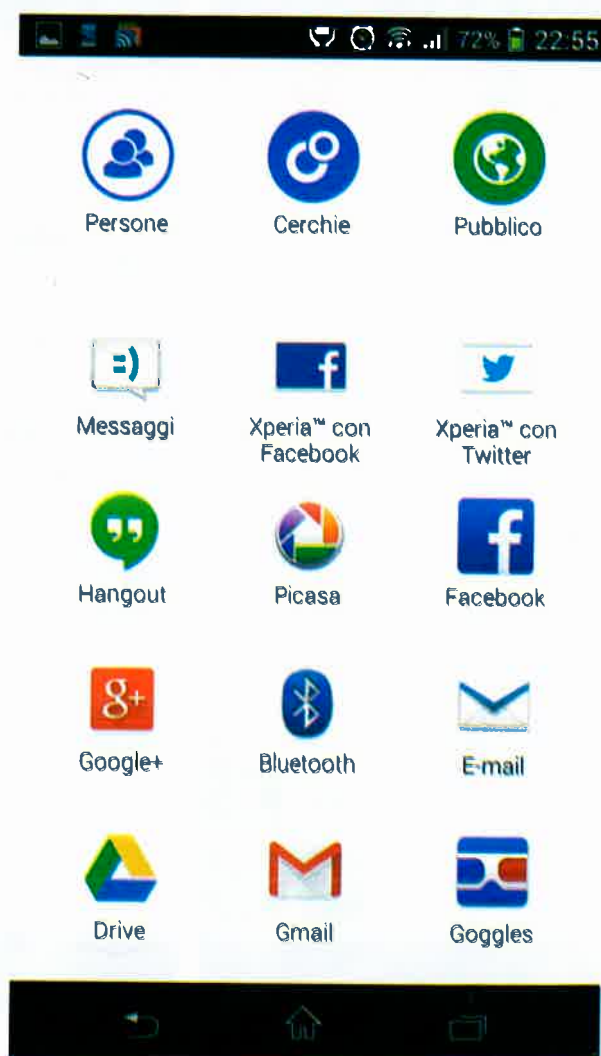


FIG. 4.2.5

APPLICAZIONI

Per i dispositivi mobili sono disponibili migliaia di applicazioni (o app) gratuite o a pagamento, che soddisfano quasi ogni esigenza: dal lavoro al gioco, dall'informazione allo sport, dalla cultura al tempo libero.

Numerose applicazioni permettono ad esempio di ricevere sul proprio dispositivo le ultime notizie, dando in genere la possibilità sia di impostare gli argomenti sia l'intervallo di aggiornamento. Spesso queste app sono collegate a quotidiani o canali televisivi.

Altre applicazioni permettono di accedere ai media sociali come *Facebook*, *Twitter* o *Google+*, pubblicare i propri commenti, visualizzare quelli altrui, gestire i contatti e così via.

Sono disponibili anche applicazioni di produttività per visualizzare e modificare documenti di testo, fogli di calcolo o altri file, ovviamente con i limiti derivanti dalle misure ridotte dello schermo e dall'assenza di una tastiera reale.

Buona parte dei dispositivi mobili dispone di GPS che permette la localizzazione; in assenza la localizzazione può essere effettuata tramite la rete cellulare, ma con risultati molto meno precisi. Le applicazioni basate su mappe trasformano perciò il nostro dispositivo in uno strumento di navigazione.

Tra le applicazioni più diffuse vi sono i giochi, di ogni tipo, da quelli graficamente più semplici a quelli che – ove il dispositivo lo consente per caratteristiche hardware – fanno concorrenza alle console gioco, dal momento che permettono di giocare ovunque.

I dispositivi mobili, soprattutto i tablet, consentono di leggere gli ebook: libri digitali che è facile e comodo scaricare (gratuitamente o a pagamento) e conservare in memoria.

Le applicazioni per dispositivi mobili vanno scaricate da siti definiti app store (pr. *app stòr*). Ogni sistema operativo possiede uno o più app store; i più utilizzati sono:

- *Play Store* e *Android Market* per il s.o. *Android*;
- *Apple App Store* per il sistema operativo *iOS*;
- *Windows Store* per i sistemi operativi *Windows* dedicati ai dispositivi mobili (ad es. *Windows Phone* e *Windows 8*);
- *App World* (pr. *app uòrld*) per i dispositivi *Blackberry* (pr. *blèk-bèrri*).



4.3

4.3.1

Identificare applicazioni comuni, quali notizie, media sociali, produttività, mappe, giochi, ebooks

4.3.2

Comprendere che le applicazioni si ottengono a partire da "app store". Identificare i più comuni "app store" per i dispositivi mobili

4.3.3

Cercare un'applicazione per un dispositivo mobile in un "app store". Riconoscere che potrebbero esservi dei costi di acquisto, o di uso associati all'applicazione

Per cercare un'applicazione in un app store occorre avviare la relativa applicazione o collegarsi al sito web dell'applicazione stessa.

Nel caso, ad esempio, di un dispositivo *Android* dovremo avviare l'applicazione *Play Store* o collegarci al suo sito (play.google.com). Potremo cercare l'applicazione o digitandone il nome o parte del nome nella casella di ricerca, oppure attraverso le categorie (giochi, utilità, ecc.; fig. 4.3.3).

La maggior parte delle applicazioni sono gratuite, perché i loro produttori ricavano un compenso dalla presenza in esse di banner pubblicitari. Altre app richiedono un costo di acquisto o, in alcuni casi, legato all'utilizzo dell'applicazione stessa: può essere ad esempio necessario acquistarle per adoperarne funzionalità aggiuntive. Per acquistare una app occorre generalmente comunicare all'app store i dati di una propria carta di credito.

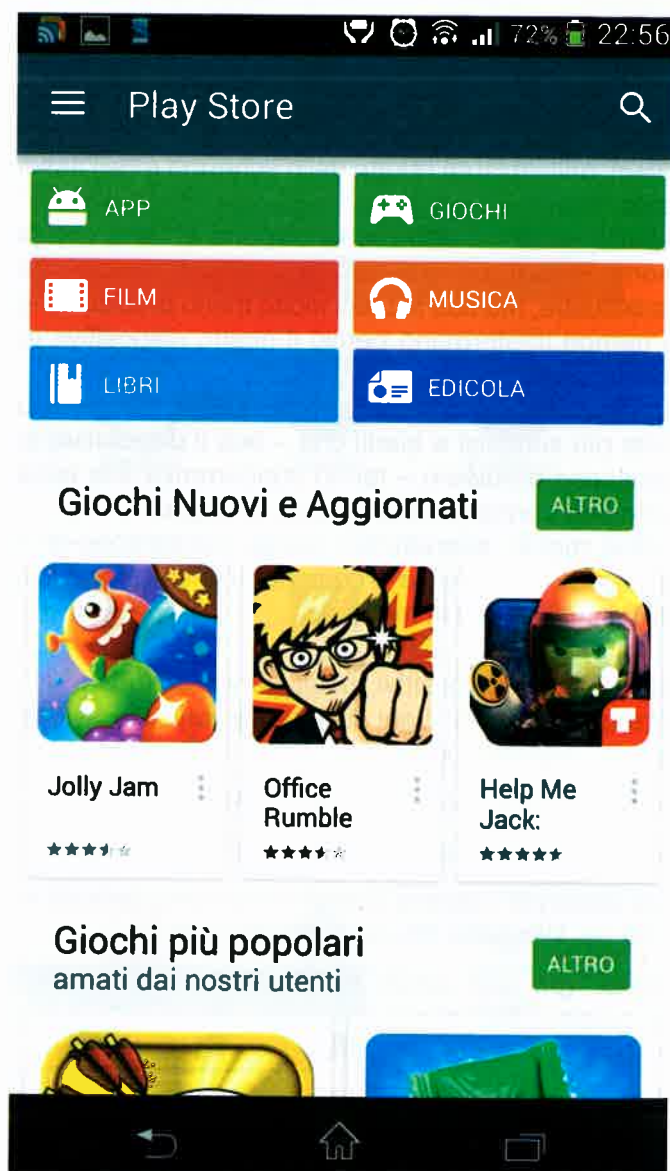


FIG. 4.3.3

4.3.4

Installare, disinstallare un'applicazione su un dispositivo mobile

Una volta individuata l'applicazione desiderata, cliccando sul pulsante *Installa* verrà avviata la procedura di installazione preceduta da una schermata che ci informa in merito ai dati ai quali quella applicazione avrà accesso.

Per disinstallare un'applicazione nei sistemi *Android* occorre scegliere prima *Impostazioni*, poi *Applicazioni* e quindi selezionare l'app che vogliamo eliminare. Il sistema ci mostrerà le informazioni relative all'app e in quella schermata dovremo toccare il pulsante *Disinstalla* (fig. 4.3.4 a).



FIG. 4.3.4a

Il sistema chiederà di confermare l'operazione (fig. 4.3.4 b a pagina OC-44) e provvederà quindi alla disinstallazione della app.



FIG. 4.3.4b

4.3.5

Aggiornare applicazioni su un dispositivo mobile

La disponibilità di eventuali aggiornamenti viene generalmente segnalata dalle stesse app.

Per aggiornare manualmente un'applicazione installata su un dispositivo mobile, occorre di solito scegliere prima *Impostazioni*, poi *Applicazioni*, quindi selezionare l'applicazione da aggiornare e scegliere *Aggiorna*.

4.3.6

Usare un'applicazione su un dispositivo mobile, quale comunicazione voce o video, media sociali, mappe

Per usare un'applicazione su un dispositivo mobile, occorre ovviamente che l'applicazione sia installata sul dispositivo e che si possiedano le eventuali credenziali necessarie per avviarla (ad es. nome utente e password se si tratta di un media sociale come *Facebook*).

Per usare una app di comunicazione voce o video (come *Skype*), occorre avviarla premendo sull'icona, scegliere tra i propri contatti quello con il quale si desidera comunicare, verificare se è in linea in quel momento. Se la persona è disponibile, basterà premere su *Chiama* per avviare una comunicazione voce o su *Videochiamata* per una comunicazione audio e video.

Per usare una app di media sociale (ad es. *Facebook*, *Twitter*, *Google+*), dopo averlo avviato ed essersi identificati con nome utente e password (in genere, dopo il primo utilizzo i dati vengono memorizzati per non doverli reinserire ogni volta) si potranno leggere i post, commentarli, inserirne di propri, leggere le notifiche, caricare immagini e così via.

Per usare una app di mappe, dopo averla avviata, occorre digitare nella casella di ricerca il luogo di cui si desidera visualizzare la mappa. Per utilizzare la funzione di navigazione satellitare occorre accertarsi che sia attivata la funzione GPS (se disponibile) e attendere il tempo necessario perché il dispositivo sia localizzato. Il tempo varia a seconda del dispositivo, del luogo in cui ci si trova (se siamo in un luogo chiuso la localizzazione richiederà tempi maggiori o sarà impossibile), del fatto se siamo fermi o in movimento (nel secondo caso i tempi saranno più lunghi).

SINCRONIZZAZIONE

4.4

4.4.1

Identificare applicazioni comuni, quali notizie, media sociali, produttività, mappe, giochi, ebooks

Il progressivo calo dei prezzi di computer fissi, portatili e dispositivi mobili come smartphone e tablet, ha fatto sì che molte persone ne possiedano e utilizzino più di uno e che sia quindi molto utile fare in modo che i dati che inseriamo in uno di essi siano automaticamente utilizzabili anche accedendo da altri dispositivi.

L'esempio più comune è quello dei dati relativi a una persona che abbiamo conosciuto: ne memorizziamo nome, numero di telefono e indirizzo mail sullo smartphone che abbiamo in tasca ed è molto pratico che questi stessi dati possiamo ritrovarli automaticamente aggiunti anche nel computer che usiamo al lavoro o nel tablet che adoperiamo a casa.

Lo scopo della sincronizzazione dei contenuti è proprio quello di far sì che i contenuti siano gli stessi anche se visualizzati con differenti dispositivi.

4.4.2

Impostare le opzioni di sincronizzazione

e

4.4.3

Sincronizzare i dispositivi mobili con posta elettronica, calendario, altri dispositivi

Ogni sistema operativo dà grande importanza alla sincronizzazione dei dati, che viene automaticamente avviata e mantenuta costantemente aggiornata quando accediamo col nostro account, dandoci sempre la possibilità di **impostare le opzioni di sincronizzazione**.

Ad esempio, se acquistiamo un nuovo smartphone o tablet basati sul sistema operativo **Android**, inserendo il nostro indirizzo di posta elettronica **Gmail** e la relativa password vengono automaticamente aggiunti e aggiornati i contatti della rubrica, il calendario e la posta elettronica associati al nostro account. Per modificare le opzioni di sincronizzazione, basterà accedere a *Impostazioni* e, di lì, alla sezione *Account* nella quale troveremo come prima scelta la possibilità di attivare o disattivare la *sincronizzazione automatica*, dopo di che un elenco di tutti i servizi che è possibile sincronizzare (email, *Facebook*, *Google*, ecc.).

Sostanzialmente lo stesso avviene con i dispositivi **Apple** tramite la funzione *iCloud* (pr. *ai-clàud*) che troviamo anch'essa nel pannello delle *Impostazioni*, dove possiamo modificare la sincronizzazione di ogni app della *Apple* installate sui nostri dispositivi.

Se utilizziamo un dispositivo basato su una delle ultime versioni di **Windows**, dovremo accedere tramite il nostro account *Microsoft*, anch'esso consistente in un indirizzo di posta elettronica e nella relativa password. Impostazioni, contatti e documenti saranno automaticamente sincronizzati tra i diversi dispositivi e applicazioni e potremo modificare le opzioni di sincronizzazione accedendo alle *Impostazioni* e, di lì, alla sezione *Account*.

Dopo aver impostato la sincronizzazione, essa viene effettuata automaticamente. In ogni caso, la sincronizzazione può essere avviata manualmente cliccando sul pulsante *Aggiorna*.