

Quarter

Anno 11
N°02 10/2023



Prima pagina

A IF23, la dimensione "artificiale" della realtà

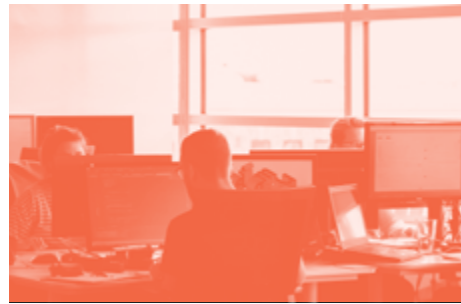
.it News

Notizie, eventi, progetti
e numeri sul Registro e il .it

Dal mondo

News dal mondo dei ccTLD
e della Rete

Quarter



04. Editoriale

Quarter in breve



06. Prima pagina

A IF2023, la dimensione "artificiale" della realtà



10. Statistiche

Le statistiche di Registro .it



18. .it News

Notizie, eventi, progetti e numeri sul Registro e il .it



26. Dal mondo

News dal mondo dei ccTLD e della Rete



34. Eventi

I prossimi eventi dal mondo digitale

Registro.it

L'anagrafe dei domini .it

è gestito da:

ilit
ISTITUTO
DI INFORMATICA
E TELEMATICA

 **Consiglio Nazionale
delle Ricerche**

COORDINATORE EDITORIALE

Anna Vaccarelli

COMITATO EDITORIALE

Valentina Amenta, Maurizio Martinelli,
Anna Vaccarelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

idna.it

COMITATO REDAZIONALE

Francesca Nicolini (coordinatore redazionale),
Giorgia Bassi, Stefania Fabbri, Beatrice Lami,
Gian Mario Scanu, Gino Silvatici

HANNO COLLABORATO A QUESTO NUMERO

Valentina Amenta, Rosaria Deluca
Arianna Del Soldato e Adriana Lazzaroni (Dal mondo),
Angela Franceschi, Ilaria Matteucci, Luca Albertario e
Sonia Sbrana (didascalie legali),
Michela Serrecchia (didascalie tecniche),
Silvia Giannetti (didascalie operative)

FONTE DATI

Unità Sistemi e sviluppo tecnologico del Registro .it

ELABORAZIONE DATI

Lorenzo Luconi Trombacchi, Michela Serrecchia
(Servizi internet e sviluppo tecnologico),
Luca Albertario, Daniele Pancrazi, Sonia Sbrana
(Unità Aspetti legali e contrattuali), Silvia Giannetti
(Unità Operazioni e servizi ai Registrar)

A CURA DI

Unità Relazioni esterne, media, comunicazione e
marketing del Registro .it
Via G. Moruzzi, 11-56124 Pisa
tel. +39 050 313 98 11
e-mail: info@registro.it - website: www.registro.it

RESPONSABILE DEL REGISTRO .IT

Marco Conti

Quarter in breve

L'aggiornamento in quattro mesi: la seconda tranche del 2023

di Francesca Nicolini

Dati alla mano, i nuovi domini registrati in questo arco di tempo sono 147mila, nonostante il numero delle cancellazioni abbia superato le nuove registrazioni di oltre 10mila domini: non è un fatto nuovo, lo scorso anno, nel medesimo quadrimestre lo scarto era stato maggiore (di oltre 12mila). I nomi .it, dunque, seppur a piccoli passi, continuano a crescere.

Le attività del Registro proseguono con le consuete attività previste per ottobre per Internet Festival, la manifestazione dedicata alla Rete che si svolge annualmente a Pisa dal 2011.

All'insegna della parola chiave "artificiale" - nel senso di creare e cambiare la realtà e tutto ciò che ci circonda attraverso la realtà digitale - si svolgerà il Cybersecurity Day, l'evento annuale sulla sicurezza informatica con esperti del settore, organizzato dal Registro e dall'Istituto di informatica e telematica del Cnr di Pisa, nell'ambito del Festival.

In questo contesto, non potevano mancare i laboratori ad hoc dei Tutorial-Tour, che - sin dagli inizi - la Ludoteca organizza per le scuole e i più piccoli per insegnare loro che navigare si può e si deve, ma consapevolmente e facendo buon uso degli strumenti digitali, imparando anche a individuare ed evitare i rischi che la Rete nasconde. E a proposito di Ludoteca, è stata pubblicata la nuova versione della web app Internetopoli, nata nel 2015 e che fornisce supporto nelle scuole, a ragazzi e docenti, per scoprire e conoscere la Rete in sicurezza e difendersi dai vari pericoli che possiamo incontrare quotidianamente.

Tutto ciò è possibile, anche attraverso l'introduzione della "gamification", una novità di quest'ultima versione, capace di stimolare i giovanissimi con la personalizzazione dei percorsi e la scalata dei vari livelli di difficoltà.

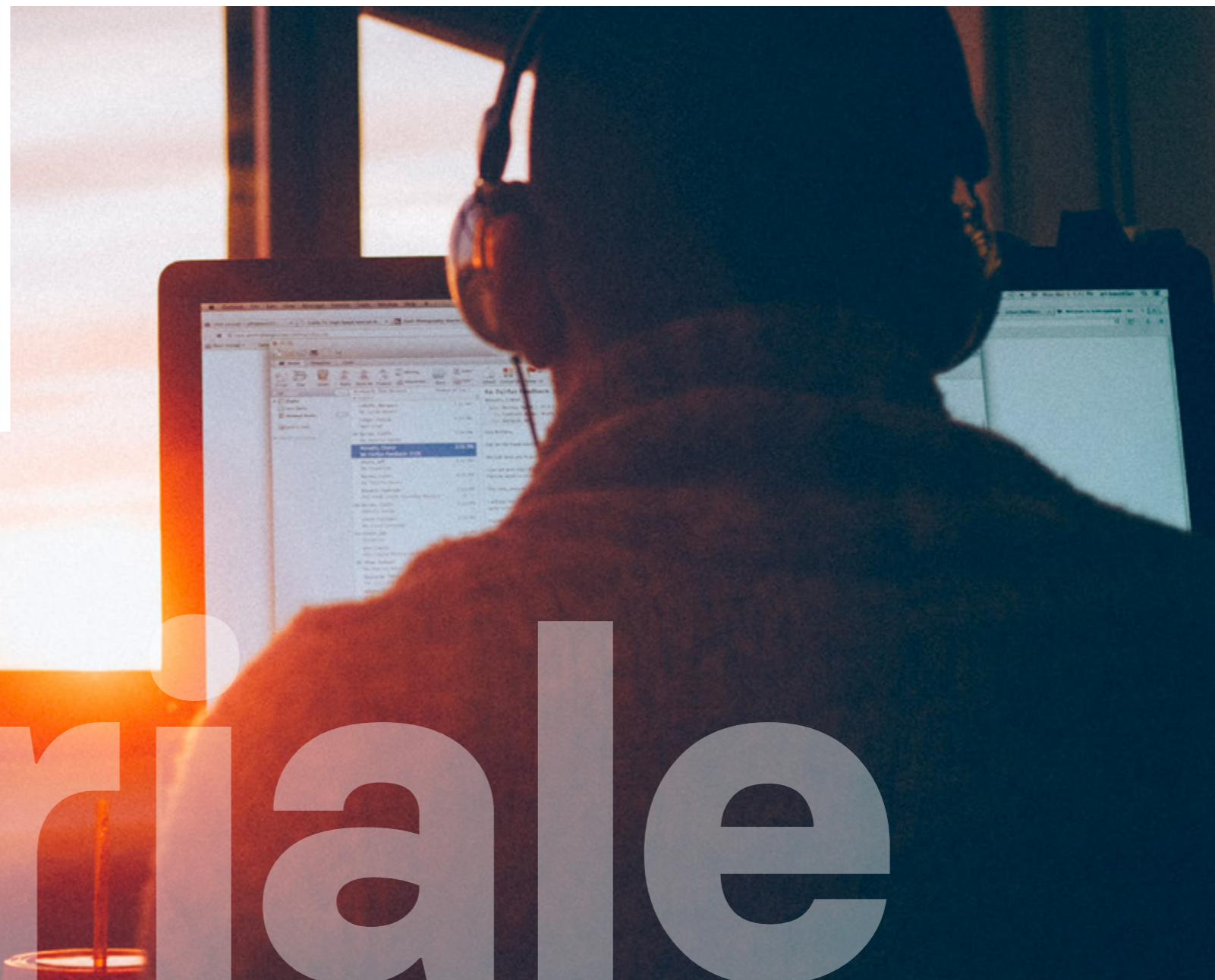
La "gamification" rimane la protagonista di un altro progetto, che vede il contributo della Ludoteca: "Super Cyber Kids" (SCK), il progetto europeo finanziato dal programma Erasmus+, che si pone l'obiettivo di insegnare nozioni di cybersecurity attraverso il gioco.

Il progetto, di cui il Cnr è il capofila con l'Istituto di informatica e telematica e l'Istituto di tecnologie didattiche, offrirà a studenti e insegnanti un innovativo kit di strumenti ludici e formativi dedicati alla sicurezza informatica. SCK prevede un'ampia gamma di materiali digitali, di vario formato, utili a introdurre e approfondire in classe i temi legati alla sicurezza informatica, attraverso una modalità di apprendimento che va di pari passo con l'attività ludica. Tra i materiali digitali ci sarà anche "Nabbovaldo e il ricatto del cyberspazio", il videogioco realizzato dal Cnr-lit, un serious game pensato per avvicinare bambini e ragazzi ai temi della cybersecurity, e tradotto in ciascuna lingua dei Paesi partner.

Le iniziative della Ludoteca sono state innumerevoli, anche con indagini mirate e di cui ora si raccolgono i risultati, grazie alla collaborazione con il Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letteratura e Psicologia (FORLILPSI) dell'Università di Firenze: è stato avviato un progetto di ricerca con lo scopo di valutare l'efficacia di alcune attività della Ludoteca del Registro .it. Inoltre è stata avviata una indagine a campione rivolta agli adolescenti per esplorare le competenze digitali e gli atteggiamenti relativi alle discipline STEM, con un focus su informatica e cybersecurity.

Le statistiche ci accompagnano - come sempre - nel mondo del punto .it, insieme agli aggiornamenti sul nuovo accordo sul trasferimento dei dati, tra Europa e Usa, e le notizie sul mondo della Rete, dei gTLD e sui ccTLD.

Buona lettura!



A IF2023, la dimensione "artificiale" della realtà

di Stefania Fabbri

Prima

pagina



**INTERNET
FESTIVAL 2023**
FORME DI FUTURO

Dal 5 all'8 ottobre a Pisa si è svolta la tredicesima edizione dell' Internet Festival (IF), l'evento annuale dedicato all'innovazione digitale, ai suoi protagonisti e al futuro della Rete. La parola chiave del 2023 è stata "artificiale", scelta per sollecitare riflessioni sull'innovazione digitale che oggi consente di rendere artificiale qualsiasi aspetto della realtà. Nelle venti diverse location e nei numerosi eventi della manifestazione pisana, i protagonisti di questa edizione hanno discusso di digitalizzazione della società ed etica nella tecnologia, di creatività e lavoro in rapporto all'intelligenza artificiale, di complottismi e opinione pubblica e molto altro.



Agli eventi del Festival sono stati affiancati, come sempre, i T-Tour con moltissimi appuntamenti tra laboratori, workshop, conferenze interattive, spettacoli e mostre, per un programma di percorsi educativi e formativi destinati a studenti di tutte le età. La Ludoteca del Registro ha partecipato con due laboratori riservati alle scuole primarie di primo e secondo grado (su prenotazione):

Il primo Tutorial-Tour 'Scoprire internet e la cybersecurity giocando' ha promosso l'utilizzo consapevole della Rete. Attraverso la Web app Internetopoli, le esperte della Ludoteca hanno spiegato ai bambini le potenzialità della Rete, le situazioni a rischio e come evitarle;

Il secondo, 'Impariamo a difendere il cyberspazio con Nabbovaldo', ha proposto un percorso di gioco e apprendimento alla scoperta delle principali "cyberminacce" e delle contromisure tecniche per difendersi. Insieme a Nabbovaldo, il protagonista del videogioco, i ragazzi hanno scoperto quali comportamenti adottare per individuare e prevenire i rischi e pericoli della Rete.

Il Cybersecurity Day, appuntamento annuale dedicato alla sicurezza informatica, è l'evento che, per la settima stagione consecutiva, è stato organizzato nell'ambito di IF2023 dal Registro e dall'Istituto di informatica e telematica del Cnr di Pisa, in collaborazione con la Camera di Commercio, Industria, Artigianato e Agricoltura (CCIAA) di Pisa. La cybersecurity è un tema alla ribalta delle cronache, che entra sempre maggiormente nel nostro quotidiano. Esperti del settore, ricercatori, rappresentanti del mondo delle imprese e della Pubblica Amministrazione ne hanno parlato nel corso della giornata con un focus su un approccio olistico per la cybersecurity nell'interesse delle piccole e medie imprese, dalla regolamentazione alle tecnologie necessarie e l'apporto del sistema camerale. L'approccio olistico mira a identificare all'interno dell'infrastruttura IT tutti gli eventi e tutte le evidenze che possano segnalare la presenza di una minaccia o di un vero e proprio attacco.

Nel pomeriggio sono stati presentati i risultati delle attività di ricerca del Cybersecurity Lab del CNR-IIT e parallelamente si sono svolti una serie di incontri (su appuntamento) di "match making" tra industria e ricerca.

Tutte le informazioni sono disponibili sul sito della manifestazione.

Statistiche

Crescita nuove registrazioni

Crescita annuale

Top regioni

Tipologie

Motivi opposizioni

Rapporto opposizioni-riassegnazioni

Andamento opposizioni

Andamento annuale opposizioni-riassegnazioni

Richeste Authinfo

Richeste autorità competenti

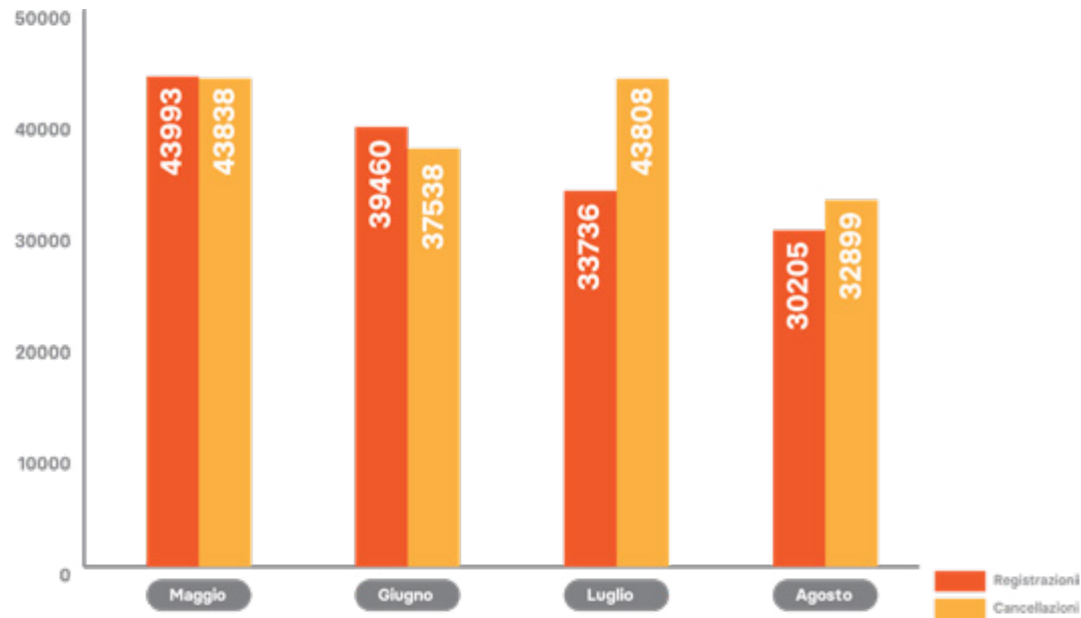
Nomi riservati

Verifiche domini da parte del Registro

Statistiche

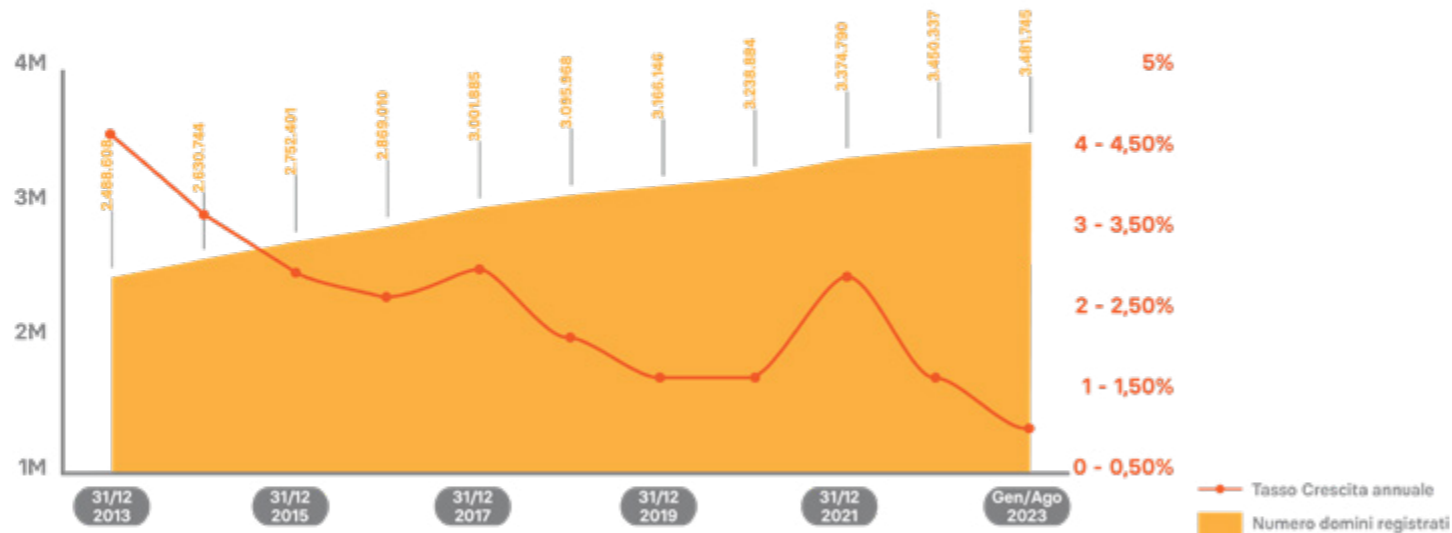
Crescita nuove registrazioni

L'analisi dell'andamento delle registrazioni dei nomi .it mostra che le nuove registrazioni ammontano a oltre 147mila domini. È da notare che in questo secondo quadrimestre del 2023, il numero delle cancellazioni supera quello delle nuove registrazioni di oltre 10mila domini, contro gli oltre 12mila dello stesso quadrimestre del 2022. L'andamento quindi evidenzia che in questi quattro mesi si assiste a una diminuzione della differenza tra il numero delle cancellazioni e delle nuove registrazioni, rispetto allo stesso quadrimestre dell'anno precedente



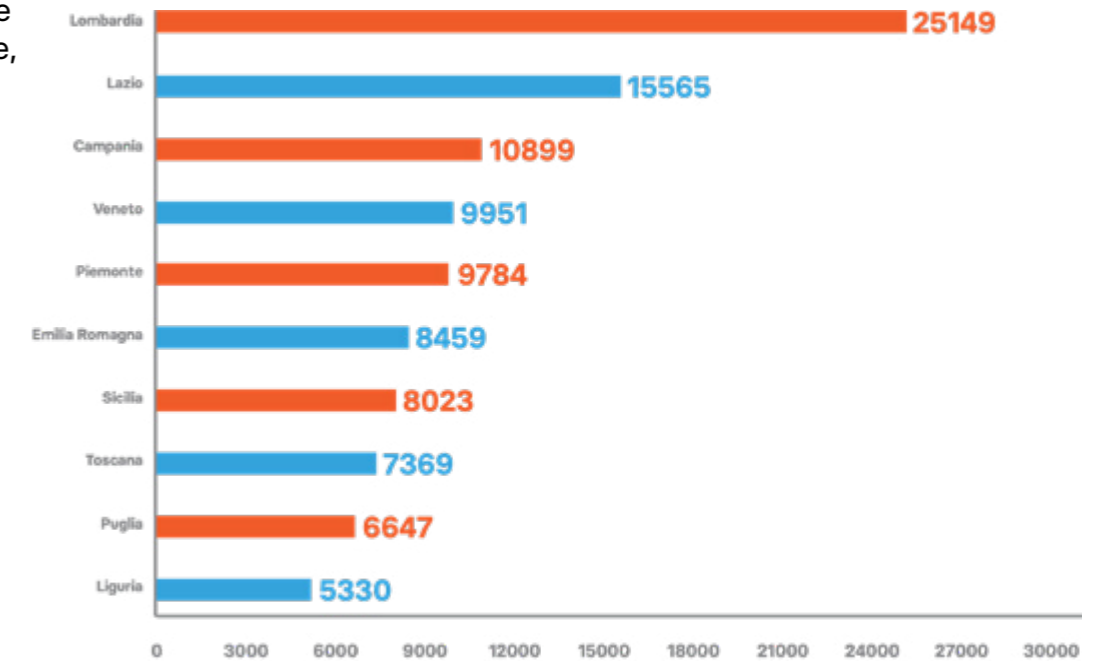
Crescita annuale

Alla fine del secondo quadrimestre 2023 il numero complessivo dei domini .it ammonta a 3.481.745, con un tasso di crescita dello 0,41% (+14.052 domini), rispetto alla fine del 2022. Tale tasso di crescita, in confronto a quello dello stesso periodo dello scorso anno (-0,02% rispetto fine 2021), risulta molto superiore e in linea con l'andamento registrato nel primo quadrimestre del 2023



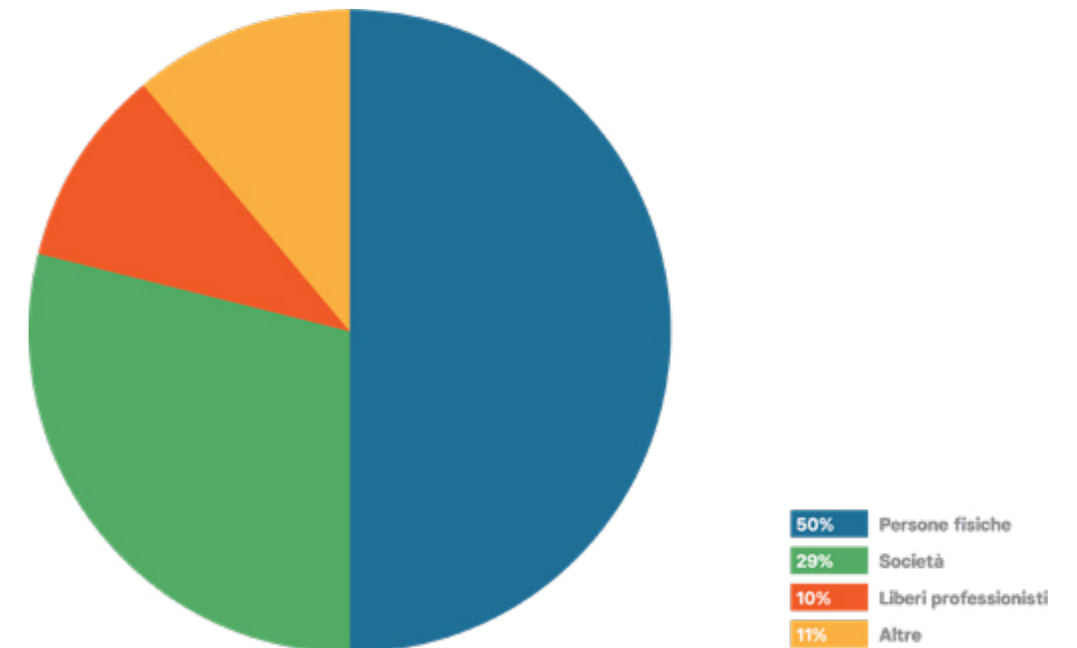
Top regioni

Da maggio ad agosto, la Lombardia si riconferma in prima posizione in termini di registrazioni di nuovi domini, aumentando la sua percentuale di un punto, mentre il Lazio diminuisce di ben 5 punti percentuali, rispetto al medesimo periodo del 2022. La Campania rimane nella stessa posizione con la solita percentuale (9%), mentre perdono di una posizione la regione Piemonte e Sicilia. Buona performance invece, da parte del Veneto ed Emilia Romagna che aumentano la loro percentuale, salendo di una posizione nella classifica regionale, rispetto allo stesso quadrimestre del 2022



Tipologie

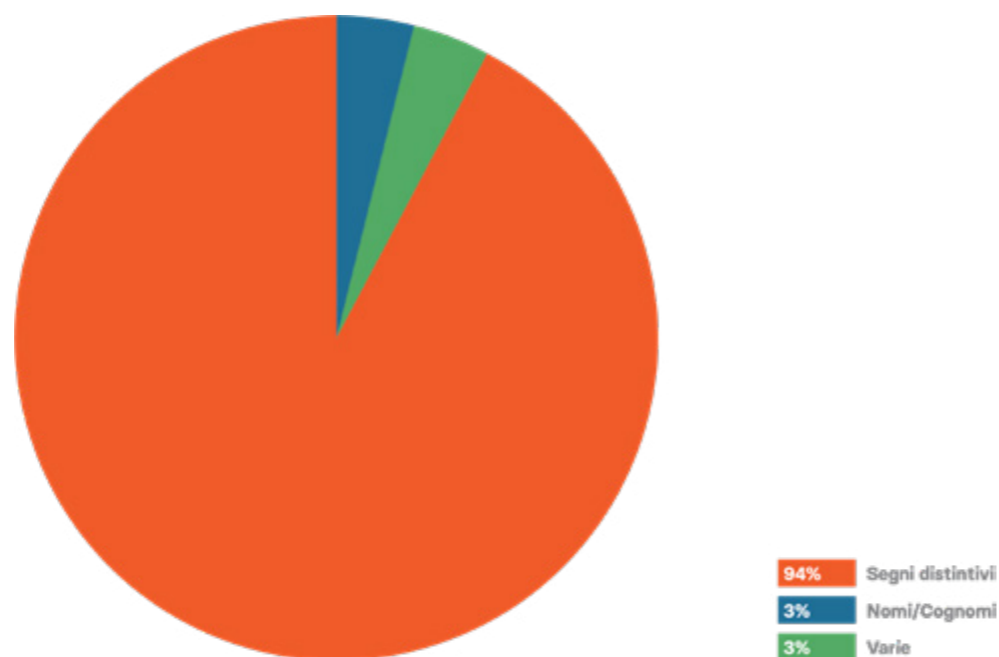
Rispetto al secondo quadrimestre del 2022, la percentuale delle persone fisiche aumenta di ben 4 punti, arrivando così al 50%, a discapito delle imprese che perdono 8 punti percentuali, assestandosi al 29%. Aumenta anche la percentuale dei liberi professionisti di 4 punti percentuali, raggiungendo il 10%



Motivi opposizioni

Nel periodo di osservazione, la violazione dei segni distintivi dell'impresa assomma al 94% delle istanze di opposizione attivate. Il restante 6% è equamente ripartito tra chi si è avvalso della procedura di opposizione allo scopo di tutelare il proprio nome/cognome e chi ha avanzato motivazioni 'varie'. Rispetto allo stesso periodo dello scorso anno, si rileva un - 4% (98% nel 2022 rispetto al 94% dell'anno in corso) delle opposizioni attivate sulla base della violazione dei segni distintivi dell'impresa.

Se, al contrario, prendiamo come riferimento il primo quadrimestre dell'anno, dove le opposizioni che si fondano sulla violazione dei segni distintivi dell'impresa assommavano all'87%, si assiste ad un aumento di +7 (94% attuale) delle suddette opposizioni

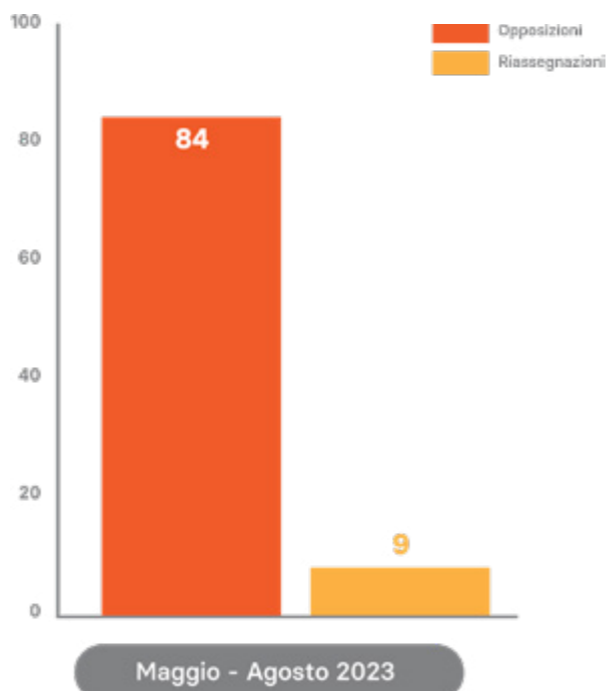


Rapporto opposizioni - riassegnazioni

Ammontano a 84 le opposizioni e a 9 il numero delle riassegnazioni in questa parte centrale dell'anno. Ben 56 opposizioni su 84 hanno visto soggetti italiani sia nella veste di assegnatario che di opponente. In 22 casi, assegnatari esteri sono parte interessata nella procedura di opposizione, in quanto chiamati in causa da parte di altrettanti soggetti opposenti italiani.

In totale, sono 4 le procedure in cui sia l'assegnatario che l'opponente sono soggetti esteri. Assommano, invece, a 2 i soggetti stranieri che hanno sottoposto a opposizione nomi a dominio aventi come assegnatari dei connazionali. Infine, sono 8 le procedure di riassegnazione, su 9 totali del periodo, che vedono fronteggiarsi soggetti esclusivamente italiani sia come resistente/assegnatario che come reclamante/opponente.

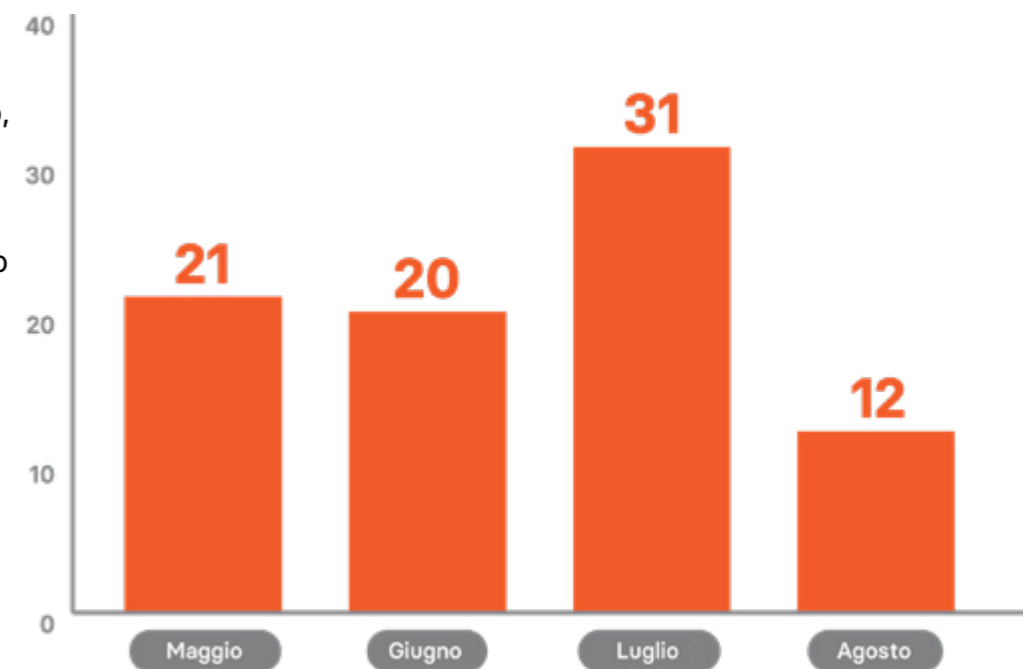
Un'unica riassegnazione vede implicato come assegnatario/resistente un soggetto estero e un opponente/reclamante italiano



Andamento opposizioni

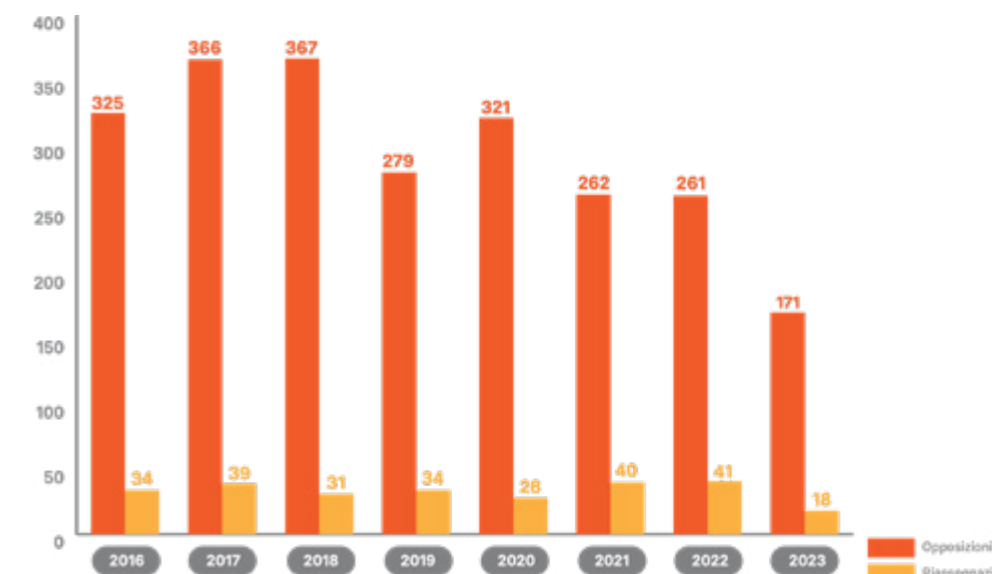
Nella seconda parte del 2023 si registrano 84 opposizioni, per una media mensile di 21 attivazioni, dato praticamente uguale alla media del primo quadrimestre (22 opposizioni). La media mensile delle opposizioni attivate nello stesso periodo nel 2022 (28) evidenzia un calo di (-6) procedure avviate. Il maggior numero di opposizioni (31) sono state registrate a luglio, 10 sopra la media del periodo.

Al contrario, il più basso (9 sotto media) ad agosto con 12 attivazioni. Poiché nei mesi di maggio/giugno, rispettivamente con 21 e 20, le attivazioni denotano un andamento costante, si registra, dunque, a luglio un picco di crescita e una "flessione" nel mese di agosto



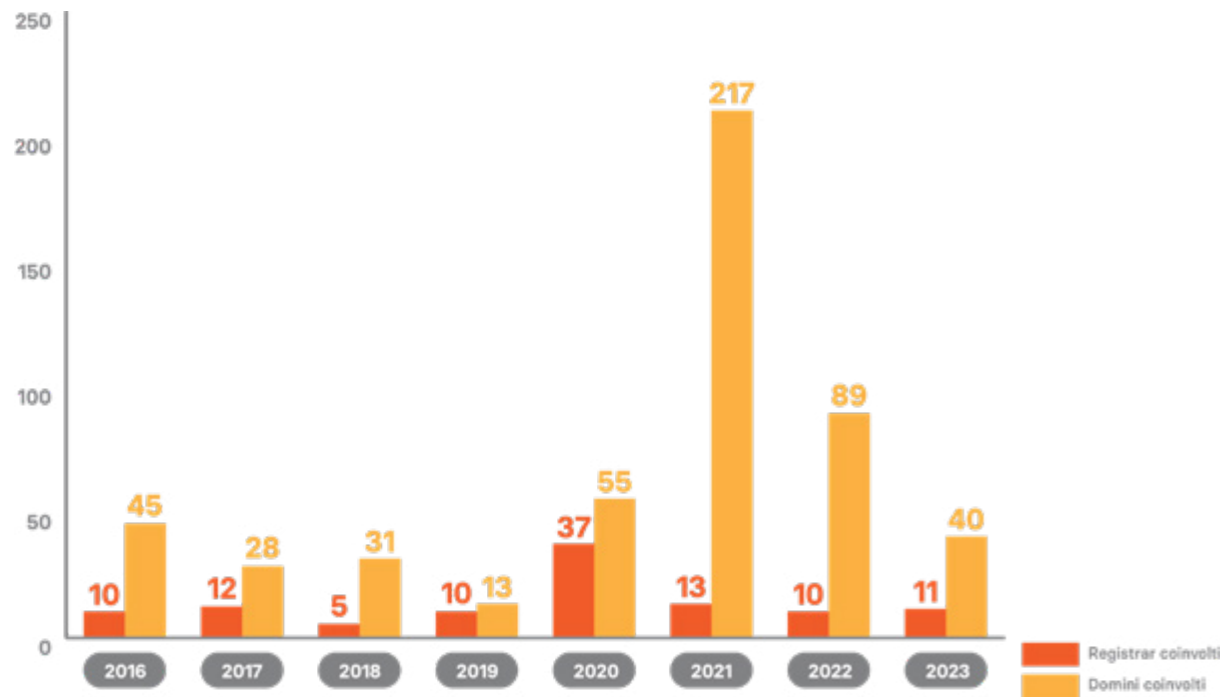
Andamento annuale opposizioni - riassegnazioni

In questa parte centrale dell'anno, 84 sono le opposizioni attivate, mentre le procedure di riassegnazione condotte dai PSRD sono 9. Il totale dei primi 2 quadrimestri 2023 vede rispettivamente 171 opposizioni e 18 riassegnazioni: si assiste quindi ad un decremento (- 11) del numero delle opposizioni (182, agosto 2022), come pure è in calo il numero delle riassegnazioni (-12). Sempre in relazione a queste ultime, in particolare, gli esiti delle 9 riassegnazioni sono: in 4 casi, il Collegio si è espresso accogliendo il ricorso presentato dall'opponente/reclamante, decretando il trasferimento del nome a dominio a suo favore. Un caso ha visto il Collegio respingere il ricorso presentato dall'opponente/reclamante, stabilendo che il nome a dominio non dovesse essere trasferito, ma rimanesse assegnato al resistente. Il Collegio, in un altro caso, ha disposto l'estinzione della procedura. Infine, sono 3 le procedure che sono in attesa della pronuncia da parte del Collegio



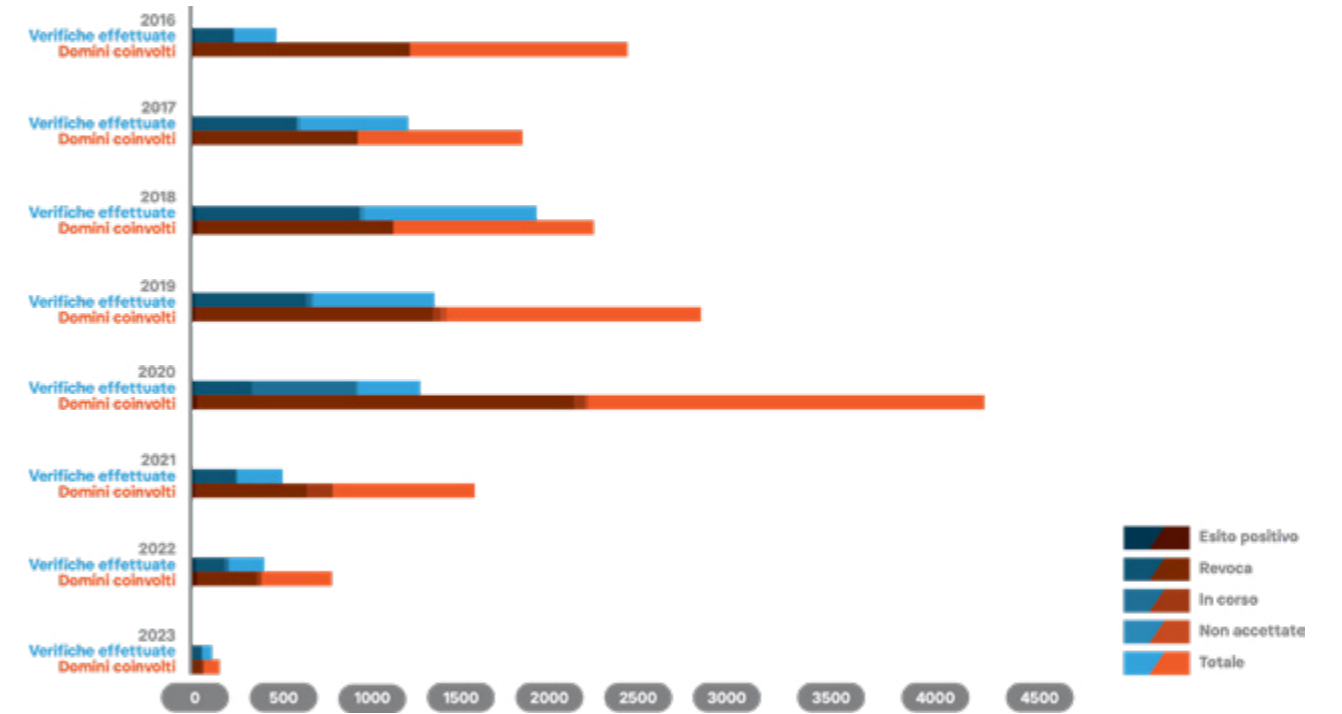
Richieste Authinfo

Sono stati rilasciati 14 codici authinfo per i nomi a dominio che risultavano nello stato di "no-registrar"



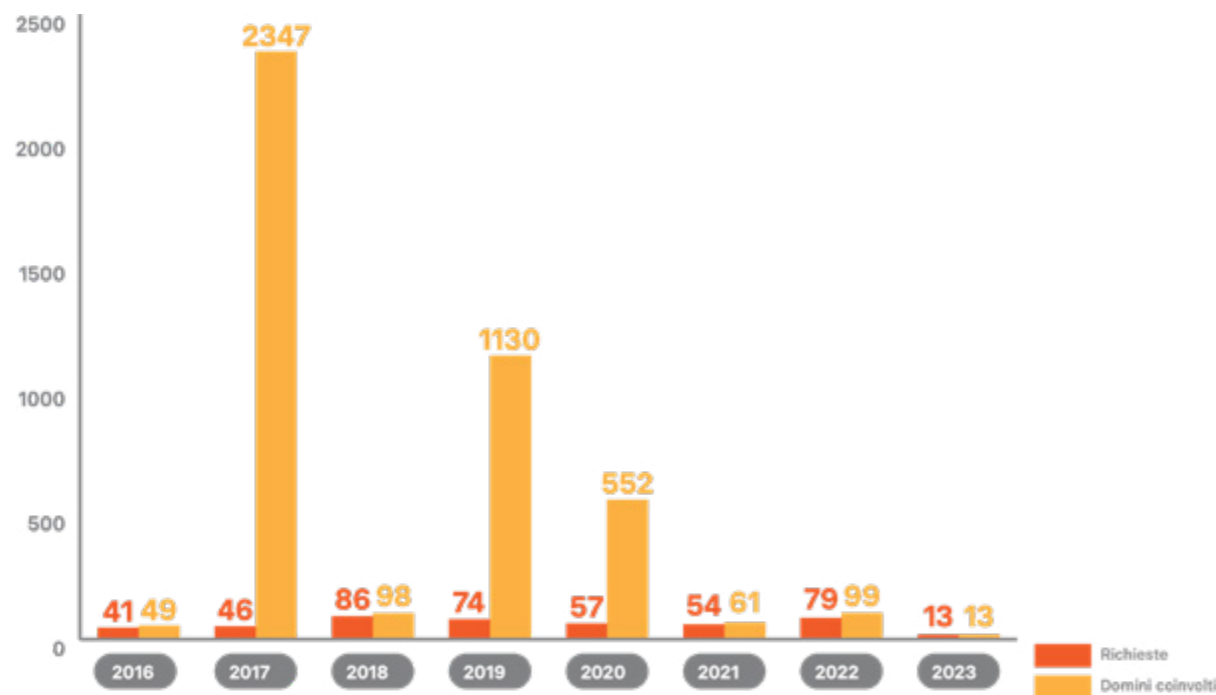
Verifica domini da parte del Registro

Sono state eseguite 107 verifiche relative a 175 nomi a dominio. Le verifiche hanno portato alla revoca di 93 nomi a dominio



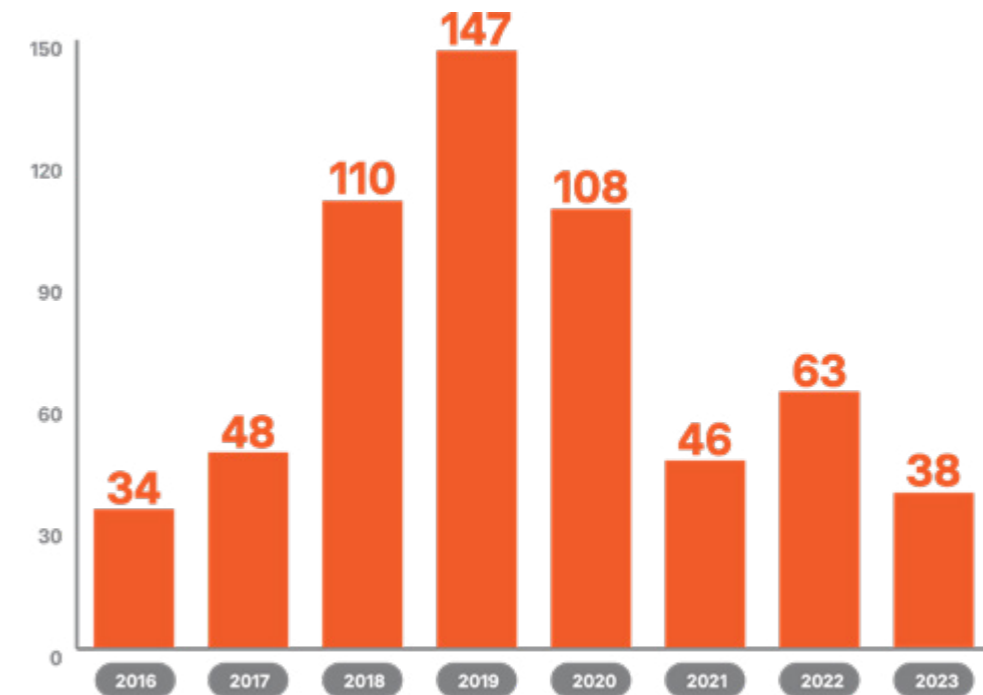
Richieste Autorità competenti

Le richieste da parte delle autorità competenti hanno riguardato 13 nomi a dominio



Nomi riservati

Sono stati registrati 38 nomi a dominio di comuni italiani



.it News

A photograph of a person sitting at a table under a red tent at night, working on a laptop. The tent is illuminated by warm string lights, and the background shows a blurred city street at night.

**La città di Internet si fa bella.
È arrivata la nuova app di Internetopoli**

Ecco il progetto SuperCyberKids!

**Questione di STEM:
gli adolescenti rispondono sul gender gap**

**Un progetto di valutazione premia
l'efficacia delle attività della Ludoteca**

**"Data Privacy Framework":
nuovo accordo sul trasferimento dati Ue-Usa**

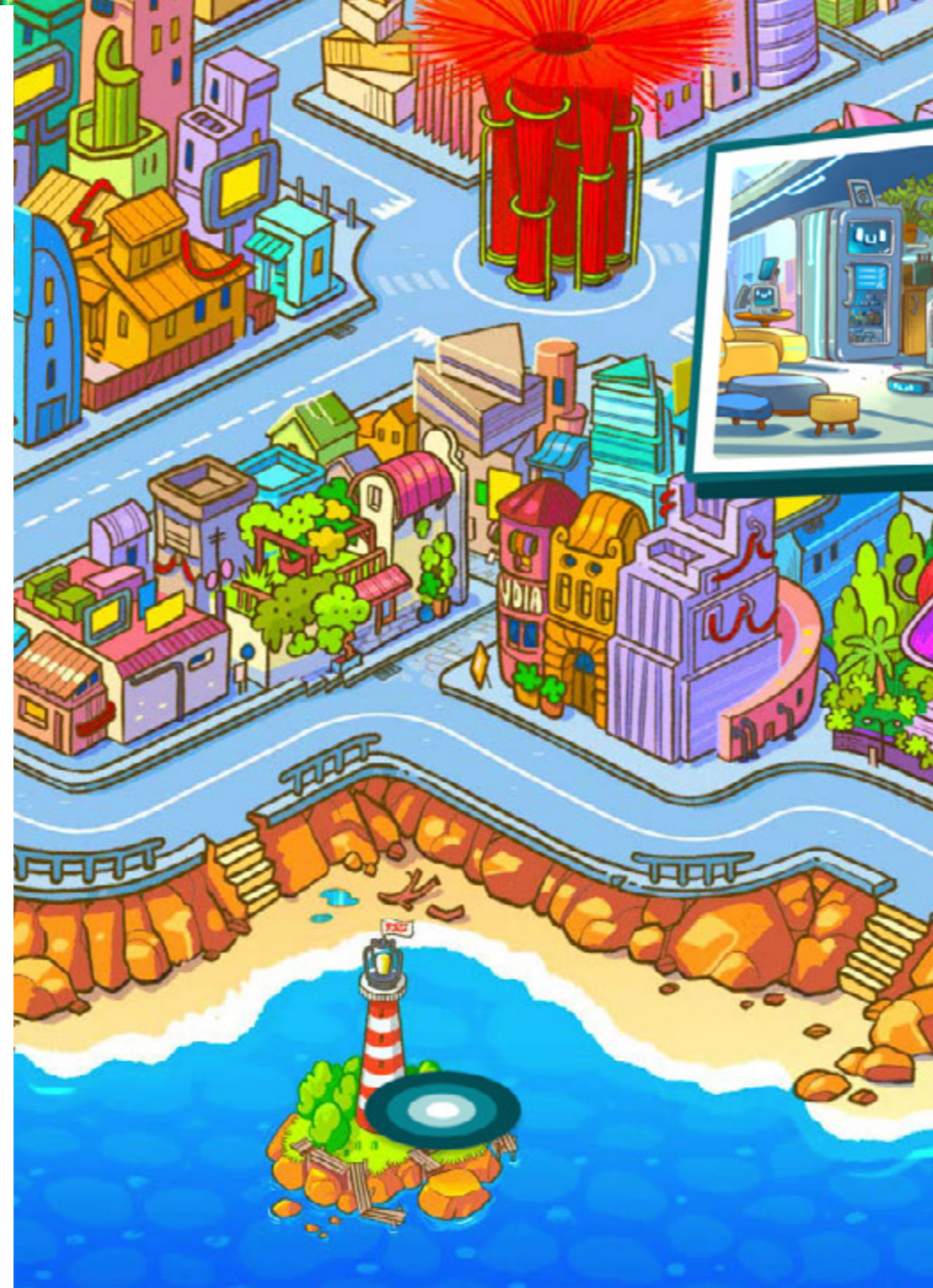
.it News



La città di Internet si fa bella. È arrivata la nuova app di Internetopoli

di Giorgia Bassi e Stefania Fabbri

È online la nuova versione di Internetopoli, l'applicazione multimediale realizzata dalla Ludoteca del Registro .it nel 2015, per dare un supporto ai docenti e aiutarli a proporre alle loro classi un percorso di gioco e studio attraverso i temi della Rete. La Web app, oltre all'aggiornamento nei contenuti, si presenta completamente rinnovata sia nello stile grafico che nelle interazioni, introducendo elementi di "gamification", nuovi giochi e nuove attività.



Il restyling grafico ha preso spunto dalle storie a fumetti edite dal Registro in collaborazione con "Comics&Science" di Cnr Edizioni, nate per divulgare - attraverso il gioco e il divertimento - nozioni di base della sicurezza della Rete, termini informatici e comportamenti corretti.

Nella storia, Internetopoli è la grande città della Rete in cui lo sprovveduto Nabbovaldo, alter ego del Marcovaldo di Calvino, va a cercare fortuna, nelle vesti di un personaggio appassionato del mondo online, ma ingenuo e poco consapevole dei possibili rischi. Nabbovaldo, protagonista anche del videogioco sui temi della cybersecurity, è diventato ormai il personaggio ufficiale scelto dalla Ludoteca per guidare i più giovani alla scoperta di Internet.

L'introduzione della "gamification" (il processo di applicazione di componenti e meccanismi tipici dei giochi ad altri contesti) è un altro importante elemento di novità, che consente una personalizzazione del percorso in base agli argomenti o ai livelli di difficoltà. Il docente può, di fatto, stabilire un proprio programma per introdurre nella lezione divertimento e competizione, coinvolgendo gli studenti e aiutandoli così a raggiungere più facilmente gli obiettivi di formazione. La sezione giochi è stata completamente rinnovata e sono disponibili anche un "escape game" e un gioco dedicato al "coding", che permette di simulare il comportamento di un programma informatico.

Nella nuova app, una navigazione visuale accompagna gli utenti alla scoperta dei sei percorsi tematici con dinamiche ingaggianti e sfidanti, proprie della "gamification": missioni da completare, punti e badge da conquistare, classifiche, elementi da sbloccare e collezionare.

I contenuti didattici sono collegati metaforicamente a un luogo della città di Internetopoli, visualizzabile tramite la mappa che si trova nella home page dell'applicazione: basterà cliccare sull'icona preferita per scoprire l'argomento trattato e iniziare la missione di gioco.

I temi trattati nelle missioni riguardano la storia e il funzionamento di Internet, il suo utilizzo consapevole, la sicurezza informatica, i comportamenti corretti da adottare, con riflessioni sull'utilizzo dei social media, sulla pubblicazione dei contenuti in Rete, il rispetto della privacy e la propria identità digitale.

All'interno dell'app è possibile scaricare la "Guida per l'insegnante" con materiale di approfondimento e proposte di percorsi didattici costruiti in base ai contenuti delle sei missioni.

La nuova Internetopoli è pronta per accogliere nuovi visitatori su www.internetopoli.it

Ecco il progetto SuperCyberKids!

di Ilaria Matteucci



SUPER CYBER KIDS

Quello della sicurezza informatica per bambini è un tema sempre più ricorrente a causa della maggiore disponibilità di Internet di cui godono i minori e della loro conseguente esposizione a svariati rischi online. I bambini iniziano a navigare in Rete sin da piccoli, e ciò avviene in misura ancora maggiore dopo l'improvvisa diffusione dell'insegnamento a distanza dovuta alla pandemia da Covid-19.

È quindi fondamentale fornire agli insegnanti e ai piccoli studenti un modo divertente per comprendere la sicurezza informatica e adottare pratiche online sicure. I partner di SuperCyberKids offrono già due giochi digitali gratuiti sulla sicurezza informatica: Spoofy, un gioco online multilingue, e Nabbovaldo, un'applicazione in lingua italiana disponibile su Google Play e Apple Store (altre lingue in arrivo).

Ma non finisce qui: SuperCyberKids ha in serbo molto, molto di più. Questo progetto di ricerca Erasmus+ "finanziato dalla Commissione europea" si adopera per fornire ai bambini di età compresa tra gli 8 e i 13 anni, e ai loro insegnanti, un ecosistema educativo completo, con una serie di contenuti di formazione, didattica e apprendimento sulla sicurezza informatica, utilizzando un approccio basato sul gioco per aumentare la motivazione e il coinvolgimento. Il tutto sarà realizzato attraverso una piattaforma ludica che include i giochi di sicurezza informatica Spoofy e Nabbovaldo, insieme ad altri in arrivo. Nel complesso, il progetto produrrà due risultati principali, l'ecosistema educativo e le linee guida dettagliate per realizzarlo in maniera efficace.

SuperCyberKids coinvolge otto partner di cinque Paesi, tra cui due grandi organizzazioni europee, una che si occupa specificamente di sicurezza informatica (ECSO) e l'altra che riunisce i dirigenti scolastici di tutti gli Stati membri (ESHA). L'ECSO e l'ESHA si assicureranno che le parti interessate vengano costantemente coinvolte nelle attività del progetto, attraverso gruppi di discussione ed eventi dimostrativi su piccola scala. A ciò si aggiungono almeno cinquanta dirigenti scolastici e almeno cento insegnanti che parteciperanno direttamente ai casi d'uso pilota.

Il partenariato realizzerà quattro progetti pilota in quattro contesti diversi (in tutta Europa in inglese e nelle lingue locali in Italia, Estonia e Germania) per verificare i risultati raggiunti. Ciò porterà allo sviluppo di un Manuale di buone pratiche sull'educazione alla sicurezza informatica nelle scuole per bambini dagli 8 ai 13 anni. Il manuale includerà raccomandazioni per ricercatori, dirigenti scolastici e insegnanti, genitori, progettisti di giochi e didattici, nonché raccomandazioni rilevanti per le autorità politiche, gli enti normativi e le istituzioni che si occupano di educazione alla sicurezza informatica.

Abbiamo già sviluppato il SuperCyberKids Learning Framework (SCKLF) e un'analisi basata sulle competenze dei giochi applicati all'educazione digitale, presto disponibili sul sito web del progetto.

Vi invitiamo a seguire i nostri progressi sul sito web dedicato e attraverso l'hashtag #SuperCyberKids sui canali social.

Questione di STEM: gli adolescenti rispondono sul gender gap

di Angela Franceschi*

Tra i laureati in discipline STEM spicca una percentuale molto alta a favore del sesso maschile, che sono circa il 59% sul totale dei laureati italiani (MIUR, 2020). Il gender gap, cioè lo squilibrio di opportunità a sfavore delle donne, non è però un problema solo italiano: l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, sottoscritta nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'ONU, ha posto fra gli obiettivi strategici 2030 la parità di genere.

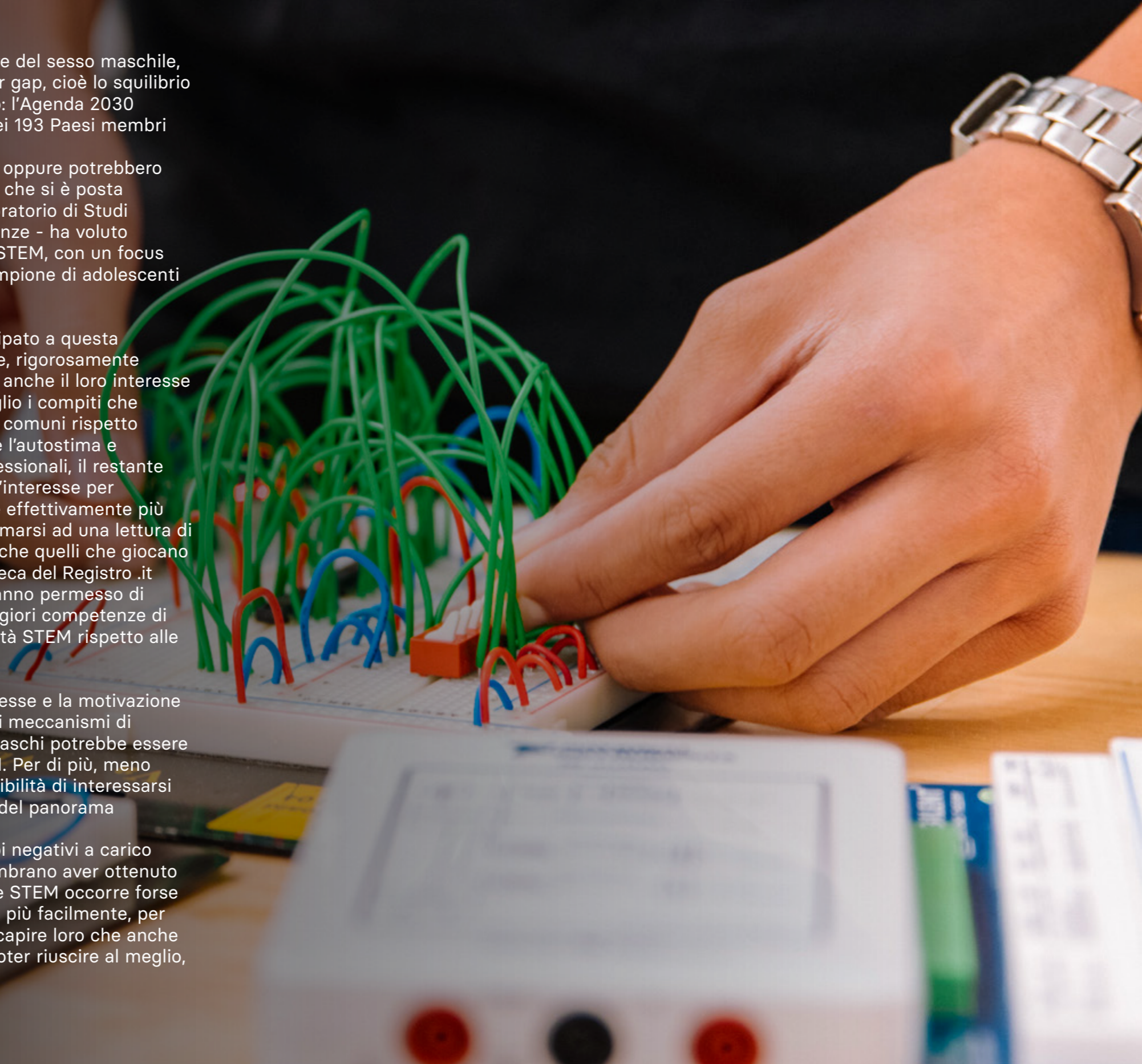
Le ragazze hanno davvero uno scarso interesse nelle materie scientifiche oppure potrebbero esistere altri fattori che spiegano questa tendenza? Questa è la domanda che si è posta quest'anno la Ludoteca del Registro .it, che - in collaborazione con il Laboratorio di Studi Longitudinali in Psicologia dello Sviluppo dell'Università degli Studi di Firenze - ha voluto indagare le competenze digitali e gli atteggiamenti relativi alle discipline STEM, con un focus su informatica e cybersecurity, attraverso un questionario rivolto a un campione di adolescenti di età compresa tra i 14 e i 19 anni.

Sono 150 i ragazzi e le ragazze provenienti dalle scuole che hanno partecipato a questa indagine, compilando durante i primi mesi del 2023 un questionario online, rigorosamente anonimo, che indagava non solo le competenze digitali degli studenti, ma anche il loro interesse nei confronti delle discipline STEM, la capacità di riuscire a gestire al meglio i compiti che vengono assegnati loro a scuola, l'esistenza di possibili stereotipi e luoghi comuni rispetto al genere, e altri fattori che potrebbero essere legati a questo tema, come l'autostima e l'intelligenza. Il 44% delle risposte ottenute viene da istituti tecnici e professionali, il restante da licei. Analizzando i dati, emergono alcune considerazioni interessanti: l'interesse per l'informatica e le competenze relative alla cybersecurity sembrano essere effettivamente più alti nei maschi e negli studenti degli istituti tecnici e professionali, ma fermarsi ad una lettura di questo tipo potrebbe essere troppo superficiale. I maschi, infatti, sono anche quelli che giocano maggiormente ai videogame e già altri progetti condotti dalla stessa Ludoteca del Registro .it (come quello del videogame di Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio) hanno permesso di osservare una correlazione positiva tra ore trascorse ai videogame e maggiori competenze di cybersecurity. Inoltre, i maschi hanno una maggiore fiducia nelle loro abilità STEM rispetto alle loro coetanee, e una maggiore autostima in generale.

Questi due dati non possono essere lasciati da parte nello spiegare l'interesse e la motivazione rispetto alle discipline STEM e alla cybersecurity. Non possiamo parlare di meccanismi di causa-effetto, ma il maggiore interesse verso i videogiochi che hanno i maschi potrebbe essere un fattore scatenante nell'avvicinarli, e quindi interessarli, al campo STEM. Per di più, meno autostima si ha nella propria capacità e intelligenza e minore sarà la possibilità di interessarsi alle materie STEM, note per definizione come le più ostiche e complesse del panorama scolastico.

Poiché i dati raccolti non evidenziano una grande percentuale di stereotipi negativi a carico delle ragazze, le campagne di sensibilizzazione per la parità di genere sembrano aver ottenuto buoni risultati, ma per avvicinare le giovanissime al mondo delle discipline STEM occorre forse fare qualcosa di più: cercare un "terreno di gioco" attraverso cui "attrarle" più facilmente, per far vedere loro le potenzialità di una laurea in queste discipline, e per far capire loro che anche quando una materia è più complessa, hanno tutte le carte in regola per poter riuscire al meglio, tanto quanto (o forse più), dei loro coetanei di sesso maschile.

* Dottoranda in Scienze della formazione e psicologia UNIFI



Un progetto di valutazione premia l'efficacia delle attività della Ludoteca

di Giorgia Bassi



Grazie alla collaborazione con il Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letteratura e Psicologia (FORLILPSI) dell'Università di Firenze, anche lo scorso anno scolastico è stato avviato un progetto di ricerca con lo scopo di valutare l'efficacia di alcune attività della Ludoteca del Registro .it. In particolare, ci si è soffermati sui laboratori basati sul videogioco "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio", uno strumento per avvicinare i ragazzi - nella fascia di età compresa tra gli 11 e i 13 anni - ai temi della cybersecurity e imparare a conoscere, in modo coinvolgente, le principali tipologie di attacchi informatici e le contromisure per difendersi.

Il percorso formativo costruito intorno al videogioco si è così articolato: una prima fase di formazione con i docenti, finalizzata a trasmettere le competenze necessarie per utilizzare in chiave didattica il videogioco; un incontro di presentazione alla classe a cura della Ludoteca; uno o più laboratori proposti dagli stessi insegnanti, con il supporto della Ludoteca, per fissare e approfondire i principali temi di sicurezza informatica presenti nel videogioco. Il progetto di valutazione delle attività della Ludoteca ha contato 250 alunni di scuole primarie (classi quinte) e secondarie di primo grado (classi prime), che hanno risposto a un questionario in forma anonima, prima e dopo l'avvio delle attività laboratoriali.

Quest'anno inoltre, oltre alle classi sperimentali, sono state selezionate anche le classi di controllo, per un totale di 188 alunni, a garanzia di una maggiore attendibilità dei risultati. L'età media dei partecipanti è stata di 11 anni, con un minimo di 9 e un massimo di 13.

La prima parte dei questionari ha indagato i comportamenti di utilizzo della Rete e delle risorse digitali. Tra i dati più interessanti è emerso che l'83,8% del campione ha uno smartphone, a conferma del fatto che per questa fascia d'età l'accesso alla Rete è molto facile e immediato. Per quanto riguarda il tempo di connessione, il 32,7% dei partecipanti trascorre online almeno 3-4 ore al giorno, il 9,7% almeno 5-10 ore e il 4,7% è sempre connesso. Nella maggior parte dei casi, Internet è usato principalmente per guardare video, chattare con gli amici, ascoltare musica, e cercare notizie o informazioni.

Il 53,6% del campione ha, inoltre, uno o più profili su un social network, e tra questi, solo la metà ha un profilo privato. Inoltre, più della metà (circa il 60%) gioca ai videogame, con un tempo variabile che va da un minimo di un'ora a un massimo di 4 ore al giorno. In materia di cybersecurity, le conoscenze e competenze iniziali (dati questionari ex ante) dei ragazzi si collocano a un livello "insufficiente": le uniche tematiche conosciute a un livello "sufficiente" riguardano affermazioni del tipo "So chi è un hacker", "So cos'è un profilo fake", "So che cos'è il cyberbullismo", "So come riconoscere una fake news", "So come proteggere un dispositivo". A seguito del percorso formativo (dati dei questionari ex post), il livello medio di conoscenze relative alla Rete Internet risulta migliorato sia per quanto riguarda le conoscenze che le competenze. Quest'ultimo dato si riscontra nella totalità dei ragazzi, sia delle primarie che delle secondarie di primo grado.

I dati evidenziano, infatti, un miglioramento delle conoscenze legate ad affermazioni che riguardano aspetti più tecnici: "So come funzionano gli antivirus", "Conosco la definizione di cybersecurity", "So che cos'è il Dark Web", "So che cos'è il back-up", "So che cos'è una vulnerabilità informatica". I risultati relativi al gruppo di controllo, i ragazzi che non avevano frequentato nessun laboratorio, in questo caso, hanno permesso di trarre conclusioni ancora più rilevanti in merito all'efficacia del progetto. Il miglioramento del gruppo sperimentale, che al contrario dei primi ha seguito i laboratori, risulta infatti più marcato rispetto al gruppo di controllo.

Infine, è importante segnalare la grande potenzialità di uno strumento didattico così innovativo già dalle scuole primarie: per i bambini di questa fascia di età, condividere l'esperienza di utilizzare un videogioco con insegnanti e compagni rappresenta un'esperienza dall'alto valore formativo. Infatti, nonostante il livello di conoscenze iniziali fosse più basso rispetto ai ragazzi delle scuole secondarie, i bambini delle primarie hanno recuperato molto bene questo "gap" di conoscenza a fine progetto. Questo dimostra che i videogame e, in generale, le tecniche di "gamification" applicate al contesto scolastico, possono diventare uno strumento molto utile per trasmettere conoscenze e, nel caso della cybersecurity, stimolare l'adozione di buone pratiche di igiene informatica.

“Data Privacy Framework”: nuovo accordo sul trasferimento dati Ue-Usa

di Valentina Amenta a Rosaria Deluca

Il 10 luglio 2023 la Commissione europea ha adottato la nuova decisione di adeguatezza per garantire i trasferimenti di dati personali dall'Unione europea agli Stati Uniti, ai sensi del capo V del Regolamento generale sulla protezione dei dati (Gdpr). Tale decisione consente il trasferimento di dati dall'Unione europea verso le aziende residenti negli Stati Uniti che hanno aderito al programma “Data Privacy Framework” e che sono dunque tenute a soddisfare determinati standard minimi di protezione dei dati.

Questa decisione ha consentito la ripresa del trasferimento dei dati dall'Ue agli Usa dopo che le sentenze emesse dalla Corte di Giustizia dell'Ue, Scherms I e Scherms II (dal cognome di Max Schrems, fondatore dell'organizzazione Noyb che ha intentato il ricorso), avevano invalidato gli accordi di protezione dei dati Usa-Ue (rispettivamente “Privacy Schield” e “Safe Harbor”).

Le principali preoccupazioni della Corte nella sentenza Schrems II riguardavano il fatto che l'uso e l'accesso ai dati dell'Ue da parte delle autorità pubbliche statunitensi, oltre a non assicurare garanzie adeguate, consentivano alle autorità governative statunitensi di accedere in modo ampio e illimitato ai dati personali di cittadini non statunitensi per motivi di sicurezza del Paese, oltrepassando in questo modo le eventuali adesioni volontarie alle clausole standard di sicurezza che avrebbero potuto offrire comunque un livello di sicurezza adeguato.

Sebbene a tutt'oggi il “Data Privacy Framework” rappresenti un aspetto importante e significativo per le aziende europee che intrattengono relazioni transatlantiche, non mancano le perplessità circa la sua sopravvivenza. Difatti, già a maggio scorso il Parlamento europeo aveva invitato la Commissione Ue a riaprire i negoziati con gli Usa, considerando tali misure insufficienti. Inoltre, è stato annunciato un nuovo ricorso alla Corte di Giustizia dell'Ue, sempre da parte dell'organizzazione Noyb e, di conseguenza, da parte di Max Schrems, già noto per le due precedenti sentenze della suprema Corte europea che portano il suo cognome. Pertanto, non si può escludere a breve l'arrivo di una sentenza Schrems III.

Dal mondo

La strategia dell'Ue sul Web 4.0 e i mondi virtuali

di Gino Silvatici

Il trologo sulle "indicazioni geografiche" (IG) continua dopo l'estate

di Gino Silvatici

Dal ccNSO di Icanm un repository online e una mailing list sul DNS abuse

di Arianna Del Soldato e Adriana Lazzaroni

Pronto il piano implementativo per le richieste di registrazione dei nuovi gTLD

di Arianna Del Soldato e Adriana Lazzaroni



Dal mondo

La strategia dell'Ue sul Web 4.0 e i mondi virtuali

di Gino Silvatici

L'11 luglio la Commissione europea ha pubblicato un documento che illustra la linea per affrontare le sfide e le opportunità dei mondi virtuali e della quarta generazione del Web, basata sull'intelligenza artificiale avanzata. Secondo questa nuova strategia, lo sviluppo dei mondi virtuali potrebbe dare vita a sfide impreviste ai diritti fondamentali e agli obiettivi di interesse pubblico e generale in una società democratica, come i diritti dei bambini, la protezione dei dati e della privacy, la disinformazione, la sicurezza informatica e la protezione dei consumatori.

La Commissione europea punta a un Web 4.0 che sia alimentato da tecnologie e standard aperti e altamente distribuiti, che consentano l'interoperabilità tra piattaforme e reti. Per quanto riguarda le azioni concrete previste nel prossimo futuro, la Commissione prevede, invece, di sviluppare tecnologie che includano l'uso di identità digitali affidabili e soluzioni di portafoglio digitale, la protezione dei consumatori, la sicurezza informatica e la proprietà intellettuale.

Nell'ottica di una migliore regolamentazione dei nuovi mondi virtuali, la Commissione per il mercato interno e la protezione dei consumatori (IMCO) del Parlamento europeo ha pubblicato una relazione, raccomandando ulteriori miglioramenti al piano strategico della Commissione. La relazione sottolinea la mancanza di una definizione universalmente riconosciuta o concordata di mondi virtuali e ritiene necessario un ulteriore passo avanti in questo settore, sottolineando che il dibattito sulla necessità di identificare gli utenti nei mondi virtuali dovrebbe essere prioritario, soprattutto ai fini dell'identificazione degli stessi da parte delle autorità competenti.



Il trologo sulle "indicazioni geografiche" (IG) continua dopo l'estate

di Gino Silvatici

Il 18 luglio le istituzioni dell'Ue hanno tenuto un trologo (negoziato interistituzionale informale che riunisce rappresentanti del Parlamento europeo, del Consiglio dell'Unione europea e della Commissione europea), in cui è stata discussa l'ultima bozza della proposta di regolamento sulla protezione delle indicazioni geografiche (IG) per il vino, le bevande alcoliche e i prodotti agricoli.

Durante il trologo le istituzioni europee hanno raggiunto un accordo provvisorio su diversi termini e definizioni, quali le indicazioni geografiche e i relativi termini generici. Le istituzioni hanno, anche, raggiunto un accordo provvisorio sull'articolo 27 relativo alla protezione delle indicazioni geografiche che, tra l'altro, vieta qualsiasi "indicazione ingannevole" relativa a prodotti che possano ingannare sulla loro origine, che si applica anche ai nomi di dominio.

Un altro accordo raggiunto riguarda i diritti che i gruppi di produttori (rappresentanti dei titolari di diritti sulle IG) possono esercitare per combattere le violazioni e gli usi fraudolenti dei prodotti, nonché il monitoraggio e la verifica dell'uso delle indicazioni geografiche sulle piattaforme online. L'ultimo testo disponibile dell'accordo non include alcuna disposizione relativa ai nomi di dominio, come l'istituzione di un "sistema di informazione e di allerta". La presidenza spagnola di turno della Ue prevede di portare a termine il dispositivo legislativo sulle IG entro la fine del suo mandato.

Dal ccNSO di Icann un repository online e una mailing list sul DNS abuse

di Arianna Del Soldato e Adriana Lazzaroni



Nel corso degli ultimi due anni il DNS abuse è divenuto un argomento sempre più rilevante e molto dibattuto all'interno della comunità dei Registri dei ccTLD (ccNSO) e di Icann più in generale. Una delle sfide che molti ccTLD devono affrontare è di cercare di capire quale sia la portata del DNS abuse, cosa significhi e l'impatto che può avere su di essi.

Oltre ad aver sviluppato un sistema di segnalazione delle attività di abuso di dominio (DAAR), Icann, attraverso il ccNSO (country code Names Supporting Organization), ha istituito nel maggio 2022 un gruppo di lavoro ad hoc, il "DASC - DNS Abuse Standing Committee". Il team di esperti ha il compito di aiutare i Registri dei ccTLD, e non solo, ad affrontare le problematiche legate all'uso malevolo dei nomi a dominio con la creazione di una piattaforma dedicata allo scambio e la condivisione di informazioni, senza necessariamente imporre uno specifico codice di condotta, standard o regole predefinite.

Lo scorso luglio, uno dei due sottogruppi del DASC ha creato e reso disponibile un repository, dedicato ai ccTLD managers, che ha lo scopo di fornire accesso a informazioni considerate rilevanti sul tema del DNS Abuse Mitigation (articoli, reports, presentazioni, strumenti e politiche), di utilità per i gestori dei ccTLD per poter individuare, comprendere e pianificare eventuali azioni di contrasto a tali problematiche.

Il "DASC Repository and Information Library" è ora disponibile online ed è moderato da un gruppo di lavoro dedicato (Content editorial Board), con la funzione di verificare il processo di sottomissione di contenuti, stabilirne la priorità, assicurare che siano affidabili e rilevanti per i ccTLDs, nonché di curare la comunicazione e la diffusione di questo strumento.

È inoltre possibile sottoporre contributi sullo stesso argomento, di utilità per i Registri, all'indirizzo: <https://community.icann.org/x/Ege7Cg>. Tutta la comunità dei ccTLD di Icann è invitata a contribuire per rendere questo strumento sempre più completo, utile e organizzato.

A breve sarà, inoltre, creata una mailing list, dedicata allo stesso scopo e riservata ai ccTLD manager e ai rappresentanti delle "Regional Organizations" di Icann. Di questo e di altri aspetti sul contrasto all'uso malevolo dei nomi a dominio si discuterà nell'ambito di sessioni dedicate dei prossimi meetings di "Icann 78", che si svolgeranno ad Amburgo nel mese di ottobre.

Pronto il piano implementativo per le richieste di registrazione dei nuovi gTLD

di Arianna Del Soldato e Adriana Lazzaroni



Il programma si concentra sulla diversità e sull'inclusività del Domain Name System (DNS), compresa l'accettazione universale dei nuovi gTLD e l'inclusione di più IDN. Il Next Round includerà un "Applicant Support Program", che ha lo scopo contribuire a ridurre le barriere per i potenziali richiedenti di un gTLD, fornendo assistenza finanziaria ai candidati qualificati che potrebbero trovare proibitiva la tassa di iscrizione. Sarà, inoltre, sviluppato un programma di valutazione tecnica separato per testare potenziali fornitori di servizi (RSP) mirato ad apportare efficienza al processo di valutazione.

Il 27 luglio 2023, il board of Directors di Ican ha ricevuto dalla medesima organizzazione il piano implementativo per l'apertura della prossima tornata di richieste di registrazione di nuovi domini generici di primo livello (gTLD).

Si tratta di un passo significativo per il lancio del "New gTLD Program: Next Round", come indicato nella risoluzione del Consiglio approvata nel corso di Ican76 Community Forum tenutosi a Cancún, in Messico, nel marzo 2023. Il piano include informazioni relative al programma di lavoro e a tutti i flussi per l'attuazione delle politiche, nonché gli elementi che costituiscono il progetto implementativo del Next Round, ivi comprese le tempistiche da rispettare per il completamento della procedura, i costi e le risorse necessarie in termini di requisiti di sistema, di strumenti tecnici e di comunicazione.

Un fattore cruciale della tempistica complessiva è il flusso di lavoro di attuazione delle politiche, che culminerà con il completamento dell'Application Guidebook (AGB), le linee guida che forniscono le procedure - passo dopo passo - necessarie a chi richiede un nuovo gTLD.

Si stima che questo lavoro si concluderà nel maggio 2025. Questi due anni saranno necessari per lavorare su un'ampia gamma di raccomandazioni e per costituire un dialogo costruttivo con l'Implementation Review Team di Ican sullo sviluppo dei contenuti.

A completamento dell'AGB, è previsto un ulteriore anno per completare il lavoro operativo.

Mantenendo queste tempistiche, secondo la comunità Ican, sarà possibile aprire il periodo di 'Application' al Next Round nel secondo quadrimestre del 2026 (mese previsto aprile).

Eventi

**Appuntamenti
internazionali
dal mondo
della Rete**

IETF

2-3 novembre 2023

IETF hackathon - Praga (Repubblica Ceca)

4-10 novembre 2023

IETF 118 Prague - Praga (Repubblica Ceca)

RIPE

27 novembre - 1 dicembre 2023

RIPE 87, Roma (Italia)

ICANN

21-26 ottobre 2023

ICANN78, Amburgo (Germania)

CENTR (riservati ai membri)

25-26 settembre 2023

69th CENTR Legal & Regulatory workshop
Oslo (Norvegia)

28-29 settembre 2023

57th CENTR Admin workshop
Bratislava (Slovacchia)

12-13 ottobre 2023

Joint CENTR R&D and Tech meeting
Parigi (Francia)

8-9 novembre 2023

38th CENTR Marketing workshop
Stoccolma (Svezia)

14 novembre 2023

2023 Annual CENTR meeting (GA70)
Bruxelles (Belgio)

15-16 novembre 2023

CENTR Leaders Day 2023
Bruxelles (Belgio)

Altri eventi

25-29 settembre 2023

28th European Symposium on Research
in Computer Security, Aia (Olanda)

5-8 ottobre 2023

Internet Festival 2023
Pisa (Italia)

8-12 ottobre 2023

18th Annual IGF meeting
Kyoto (Giappone)

10-12 ottobre 2023

SREcon
Dublino (Irlanda)

1-2 novembre 2023

Domain Days
Dubai (Emirati Arabi Uniti)

13 novembre 2023

European TLD ISAC meeting
Bruxelles (Belgio)

16-17 novembre 2023

LINX120
Londra (Regno Unito)

16-17 novembre 2023

17th SIG-NOC meeting
Parigi (Francia)

19-21 novembre 2023

Euro-IX 39
Praga (Repubblica Ceca)

5-8 dicembre 2023

ACM CoNEXT 2023
Parigi (Francia)

Quarter

Registro.it

L'anagrafe dei domini .it

è gestito da:

iit ISTITUTO
DI INFORMATICA
E TELEMATICA

 **Consiglio Nazionale
delle Ricerche**