

# 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!

