

Realtà virtuale e Lego La ricetta del Festival per spiegare il web a nativi digitali e non

IT-Tour alle Benedettine: un'occasione per grandi e piccini di imparare a muoversi tra i pericoli e le bellezze del digitale

Giuseppe Boi

PISA. Nativi digitali si nasce, ma ci si può anche diventare. Basta cogliere occasioni di crescita come l'Internet Festival 2019 con un'intera parte del programma dedicata ai più piccoli con un occhio, più che interessato, a insegnanti e genitori che decidono di portare i propri alunni e figli a If19. Ieri l'apoteosi con decine di scolaresche e centinaia di ragazzi al centro congressi delle Benedettine per partecipare agli appuntamenti dei T-Tour, gli oltre 60 percorsi

educativi dedicati a nativi digitali, navigatori incerti e professionisti di oggi e domani.

Laboratori, workshop, tutorial e conferenze interattive per sperimentare, creare e imparare divertendosi a vivere nel mondo digitale e a governare la sua evoluzione. Un'innovazione che è un gioco all'insegna della curiosità tra coding, robot, videogame e realtà aumentata, ma anche un'occasione di riflessione sui rischi che corrono, in particolare i più piccoli, nel mondo del web.

«Prima di cliccare su un link pensateci bene», ha sottolineato a centinaia di ragazzi

Fabio Massa, vice presidente nazionale dell'associazione nazionale giuristi e informatici forensi. Nel suo "Cyber (art) attack" ha mostrato come un normalissimo messaggio Whatsapp con allegato un indirizzo link possa permettere a malinten-

zionati di geolocalizzare un telefonino e scorporare decine di dati personali e, soprattutto, sensibili. «Nel web molti angeli e tanti orchi», ha proseguito invitando i più piccoli ha prestare attenzione ad applicazioni e giochi come Tic-toc o Fortnite e tutte le

piattaforme in cui è possibile chattare e condividere foto, video e dati.

Un allarme ribadito da **Mattia Crivellini, Lorenzo Fiorentino, Valeria Barattini e Matteo Giardini** in "Alexa, Siri, Google: le informazioni online tra luci e ombre" una conferenza spettacolo che ha invitato a riflettere su come semplici gesti quotidiani hanno ripercussioni molto serie sul movimento dei dati nel sistema globale.

Un pericolo che può essere allontanato se non annullato anche grazie ai consigli di **Registro.it** che con "A scuola di Cyber security con la Ludoteca .it" (anche oggi alle 10.15 e alle 11.30). Un laboratorio in cui **Giorgia Bassi, Beatrice Lami, Claudia Mazzanti e Manuela Moretti** spiegano le possibili minacce che si nascondono nel mondo digitale e insegnano alcune regole di comportamento e buone pratiche per evitarle.

Un tema, quello della cyber sicurezza, a cui possono dare un contributo importante l'industria, la ricerca e la formazione. Come dimostrato, alle Officine Garibaldi, dagli incontri del Cybersecurity Day 2019 con un focus specifico su leggi e diritti a cui ieri

hanno partecipato **Rocco De Nicola**, direttore centro competenza Cybersecurity toscano C3T, e **Paolo Prinetto**, presidente Cini.

Ma internet e l'evoluzione digitale sono e restano soprattutto un gioco per grandi e piccini. E, nel giocare, web e tecnologia fanno rima con i videogame che si possono imparare a sviluppare con gli incontri curati da **Alberto Dolci, Gianfranco Casano, Giampiero Turchi e Stefano Orlando** alle Manifatture digitali cinema (anche oggi alle 10,15, 17 e domani alle 11). Così come gioco è "If robot arena" sul campo di gioco delle Benedettine dove da ieri 12 robot e 12 giocatori hanno compiuto ieri e continueranno a farlo anche oggi (10.15, 11.30, 15, 16.15 e 17.30) e domani (11.30, 15, 16.15 e 17.30) missioni di livello sempre più complesso. Ed è stata coerente con la dimensione ludica della Rete anche la performance dello chef **Antonello Colonna** che ieri ha presentato al Festival il cocktail del futuro: un Bloody Mary digitale tracciato in blockchain, tecnologia che permette di ricostruire tutta la filiera agroalimentare.

Gioco, infine, riporta agli intramontabili Lego che alle Benedettine (ieri e in tutto il week end) gestiscono due laboratori. «Con la rivoluzione digitale molti bambini hanno perso la dimensione manuale del gioco - raccontano i relatori -, ma basta un attimo e imparano come chi non



è nativo digitale». —