



La Casa si è impossessata di noi

*CyberSecurity degli oggetti IOT
che usiamo quotidianamente*

Giuseppe Augiero
Beatrice Lami
Giuseppe Andrea L'Abbate

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine





WHO ARE WE?

Giuseppe Andrea L'Abbate

Tecnologia e comunicazione i Demoni

#1



La «storia» siamo noi

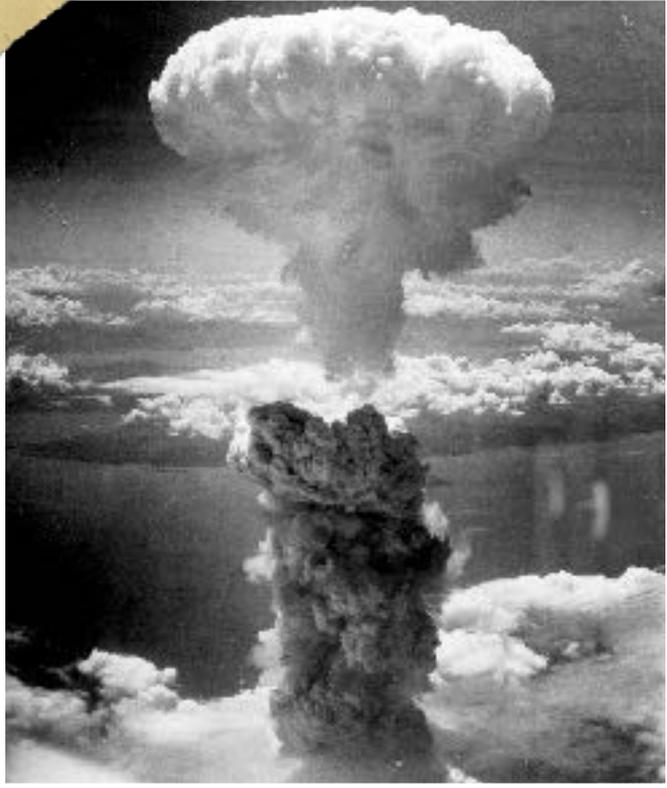


**La storia dell'umanità è una sorta di somma delle storie di tutti gli uomini,
le storie vere e le storie fantastiche.**

Quello che gli uomini hanno tenuto per se, senza dirlo a nessuno, è andato per sempre perduto.

Tecnologia e natura

«Ogni vittoria sulla materia dovrebbe ricordare all'uomo il valore della sua natura»



«Why need I speak of steam, the enemy of space and time, with its enormous strength and delicate applicability»

Ralph Waldo Emerson
(1803-1882)

Tecnologia: estensione/mutazione del corpo



“We shape our tools and afterwards our tools shape us.”

«Ogni invenzione o tecnologia è un'estensione o un'autoamputazione del nostro corpo, che impone nuovi rapporti e nuovi equilibri tra gli altri organi e le altre estensioni del corpo.»

(Marshall McLuhan, Gli strumenti del comunicare)

Téchne e Ars



I termini «téchne» e «ars» erano legati al «saper fare» cioè alla conoscenza e all'abilità realizzativa.

Cicerone traduceva il termine greco «téchne», che oggi costituisce invece l'etimo di tecnica, con il corrispettivo latino «ars» da cui deriva il termine arte.

Stampante 3D



Il modello immateriale prende forma ... senza nessuna abilità
manuale

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine

Originali, copie e copisti



Il Discobolo è una scultura realizzata intorno al 455 a.C. da Mirone. La statua originale era in bronzo, oggi è nota solo da copie marmoree dell'epoca romana,

Il villaggio globale



L'informazione che viaggia alla velocità della «luce» riduce le distanze e l'immenso mondo del passato, diventa un «piccolo» villaggio. Il termine «villaggio globale» fu coniato da McLuhan negli anni '60.

Tribù, villaggio, comunità



L'uomo divenne «social» e con la moglie i figli, i parenti, gli amici, i vicini, i colleghi ... dovette comunicare e mettersi d'accordo

Comunità e linguaggi



- Una comunità solitamente condivide uno o più linguaggi attraverso i quali si esprime e comunica.
- Pur ammettendo le diverse opinioni un linguaggio rappresenta comunque un nucleo di concetti condivisi dai membri di una comunità.

Comunicazione e linguaggio



- Il linguaggio è alla base della comunicazione
- **Conoscere un linguaggio significa condividere esperienze e concetti che permettono di associare le parole, i «segni», al loro significato.**

Internet delle cose ... occhio al frigo !!



Che tu vada a passeggio per la via, che tu stia in casa o che tu ti muova nella rete ... sei **potenzialmente in comunicazione con milioni di persone, dispositivi, robot, marziani e quant'altro !!!**

il pubblico e il privato



Tutto ciò che può essere percepito, nell'immediato o in futuro, da almeno un'altra persona diviene potenzialmente «pubblico».

Big data, big risk ?



Le tecnologie informatiche possono raccogliere, elaborare, gestire e «rubare» enormi quantità di dati.

“La casa si è impossessata di noi”

Giuseppe Augiero

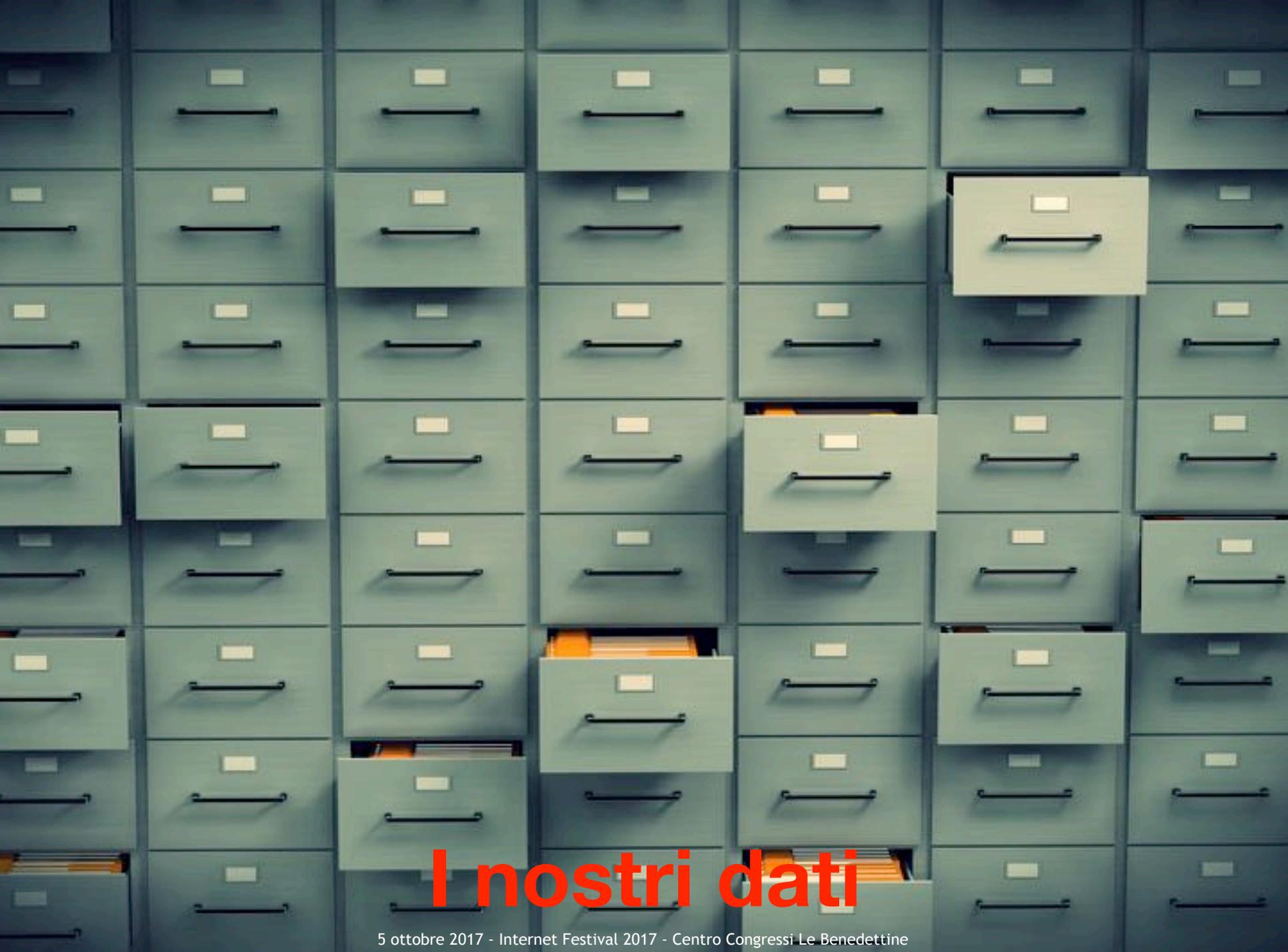
#2





Siamo sempre connessi

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



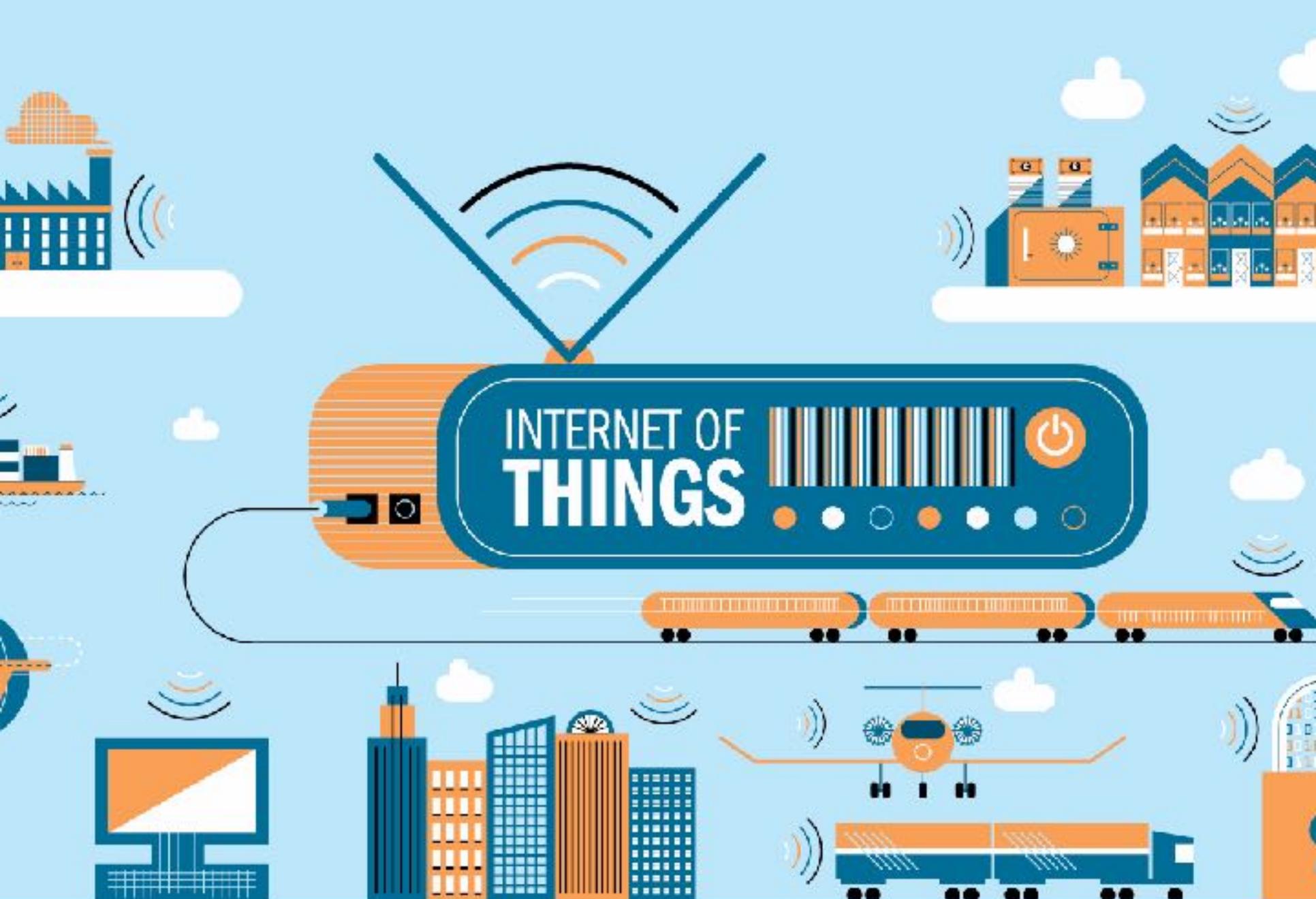
I nostri dati

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine

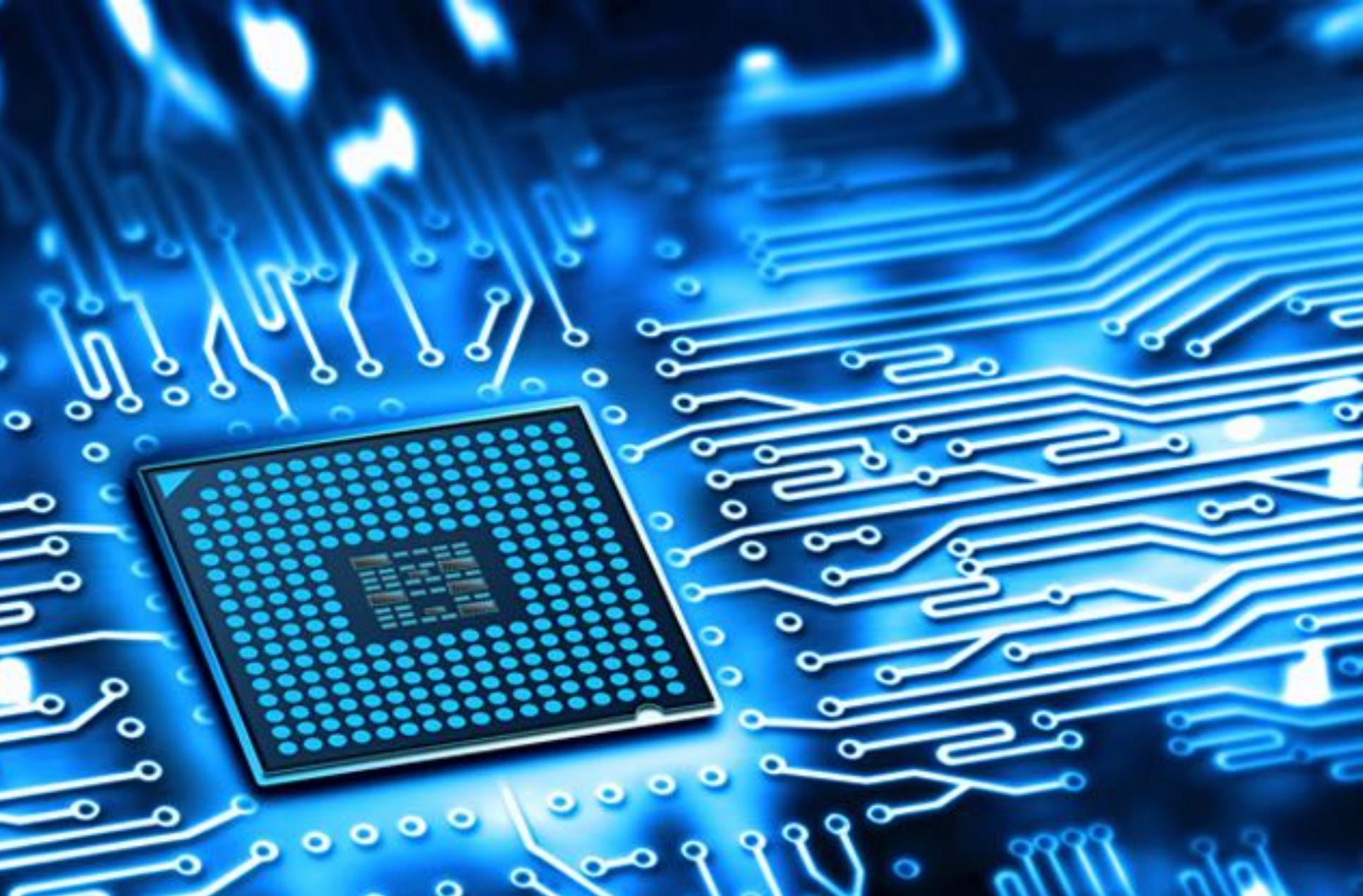


L'importanza dell'informazione

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



Di cosa parliamo?



Tecnologia pervasiva e onnipresente

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



Tutto è smart



Smart Phone



Smart Watch

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



Smart Wash

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



Smart Lock



Termostato

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



Wellness



Pulizia



IpCam

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



Domotica

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



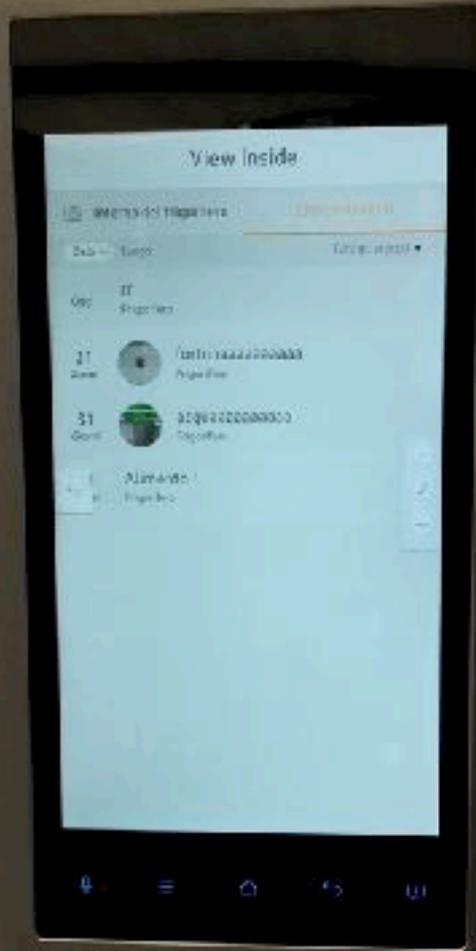
Health Care

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



Il frigorifero (old style)

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



Il frigorifero (new style)





La progettazione

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



I rischi

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine

ATTACCHI

Attacchi informatici

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



Nuove minacce

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



BrickerBot

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



Mettiamoci al sicuro

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine



Conoscenza Consapevolezza- Cambiamento

cosa

sto facendo?

Difenderci da noi stessi

Beatrice Lami

Ludoteca del Registro .it: un progetto di educazione digitale
nelle scuole

#3

INTERNET È UN GIOCO

Registroit

L'anagrafe dei domini .it



La Ludoteca del Registro .it

Il nostro progetto (www.ludotecaregistro.it) nasce nel 2011 per iniziativa del Registro .it, anagrafe dei domini italiani (www.registro.it) con l'obiettivo di diffondere la cultura di Internet nelle **scuole primarie**. Nel complesso abbiamo incontrato:

- Oltre 8000 bambini
- 300 classi
- 1000 ore lezioni
- 100 scuole

In tutto il territorio nazionale!



Contenuti e strumenti

Ai bambini spieghiamo:

- Come funziona la Rete
- Regole per navigare in sicurezza
- Storia e governance
- Internet del futuro



Abbiamo realizzato Internetopoli (www.internetopoli.it), una web app, compatibile con Lim, tutta dedicata alla Rete:

- **navigabile in livelli**
- **ricca di contenuti multimediali**

e nel 2015 avviato il progetto di “peer education” Let’s Bit! con gli istituti superiori

- 10 istituti superiori coinvolti in tutto il territorio nazionale





Let's bit!

*Per far crescere un bambino ci vuole l'intero villaggio
(Proverbio africano)*

È un progetto di **peer education**:

- i ragazzi di terza e quarta superiore diventano i nuovi formatori della Ludoteca e di Internetopoli
- imparano loro stessi elementi nuovi
- riflettono sui temi della Rete
- si responsabilizzano
- i bambini accettano più facilmente ciò che gli viene detto dai ragazzi



Fasi: formazione

- le lezioni formative si svolgono in tre mattine
- nella quarta giornata i ragazzi devono fare un test per valutare (insieme agli insegnanti) le competenze acquisite e la capacità di svolgere il ruolo di formatori
- chi supera il test riceve un attestato

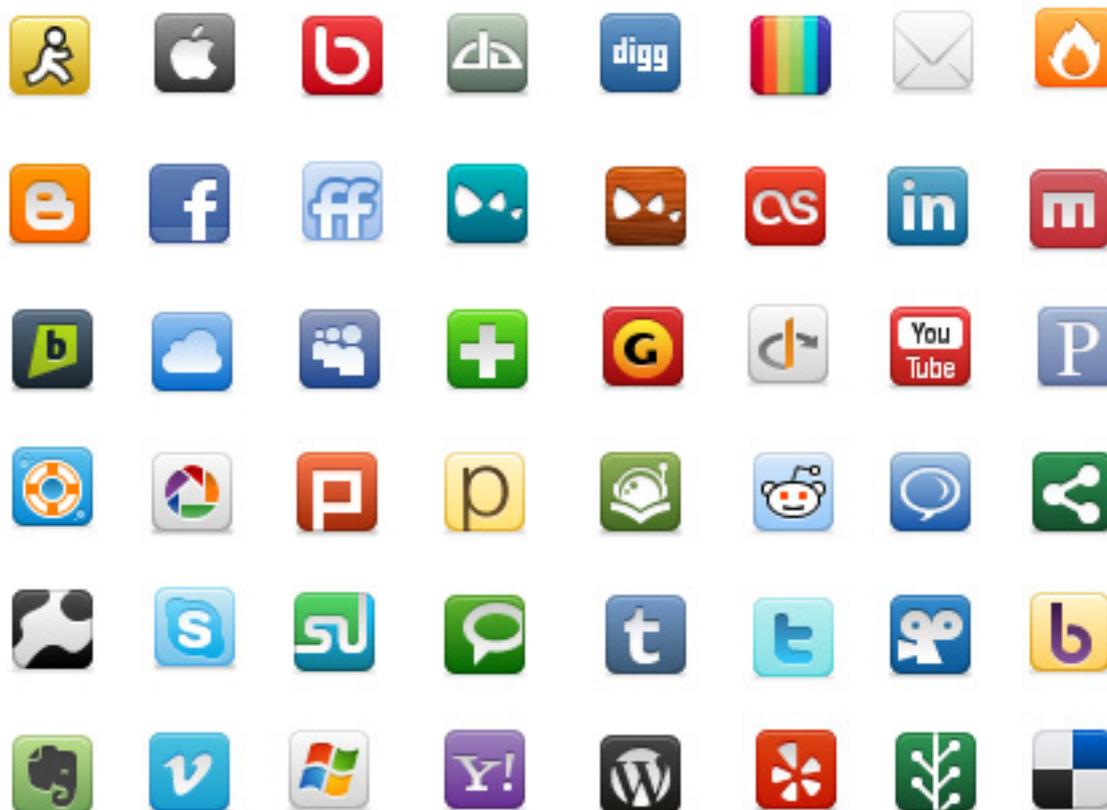


- Vengono formati gruppi di 4/5 ragazzi, che insieme svolgeranno l'attività in una classe primaria
- Sugeriamo che ci siano almeno due incontri con la stessa classe
- Dei 4/5 ce ne sarà uno dedicato a creare la documentazione dell'esperienza che svolgono i compagni (foto, interviste, video...)



Quale è lo scopo del progetto Ludoteca del Registro .it?

- diffondere l'uso consapevole della Rete e la cultura di Internet



Le regole di base

- Non parlare con gli sconosciuti



- Non accettare l'amicizia sui social network, non chattare con chi non conosci...)



- Non accettare caramelle dagli sconosciuti
- SMS, email, suonerie, chat, ricariche del cellulare...

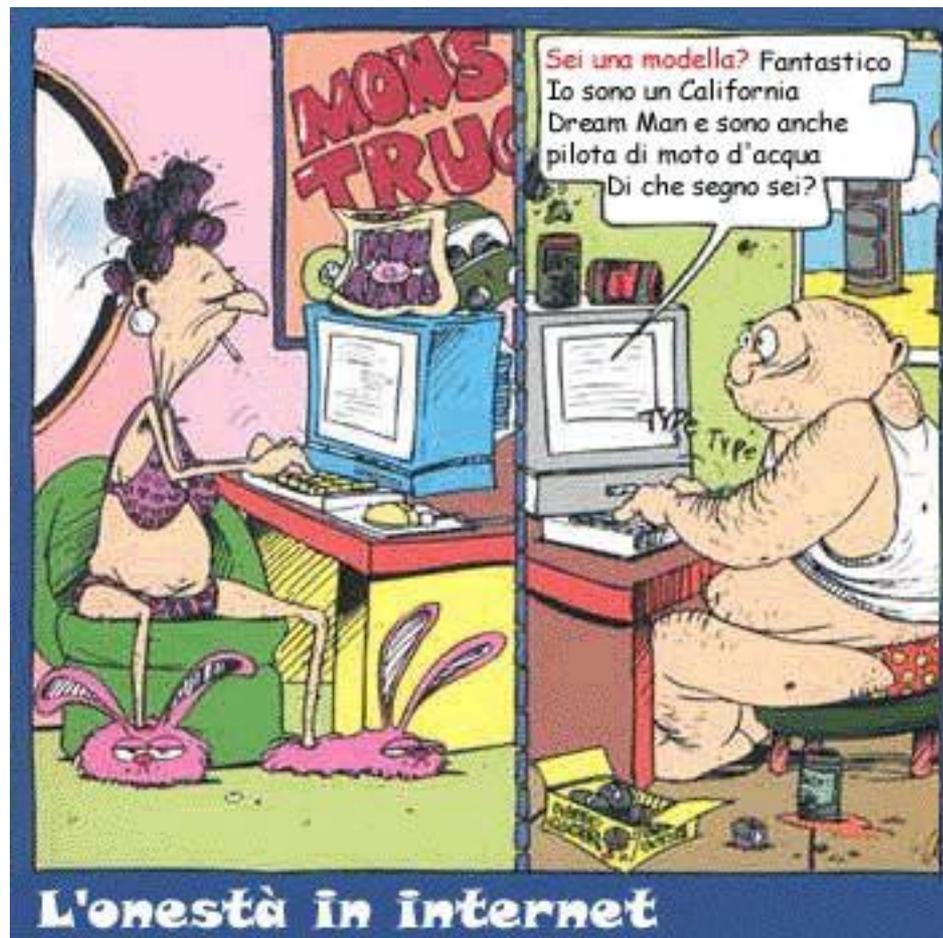


Le regole di base

- **Non raccontare i fatti tuoi agli sconosciuti: come ti chiami, quanti anni hai, dove abiti,...**



Le regole di base



- Non ti fidare di quello che ti dicono



La Casa si è impossessata di noi

*CyberSecurity degli oggetti IOT
che usiamo quotidianamente*

Giuseppe Augiero
Beatrice Lami
Giuseppe Andrea L'Abbate

5 ottobre 2017 - Internet Festival 2017 - Centro Congressi Le Benedettine

