

a **bit** of [hi]story

Equilibri Digitali

30 settembre – 2 ottobre 2026

Torino

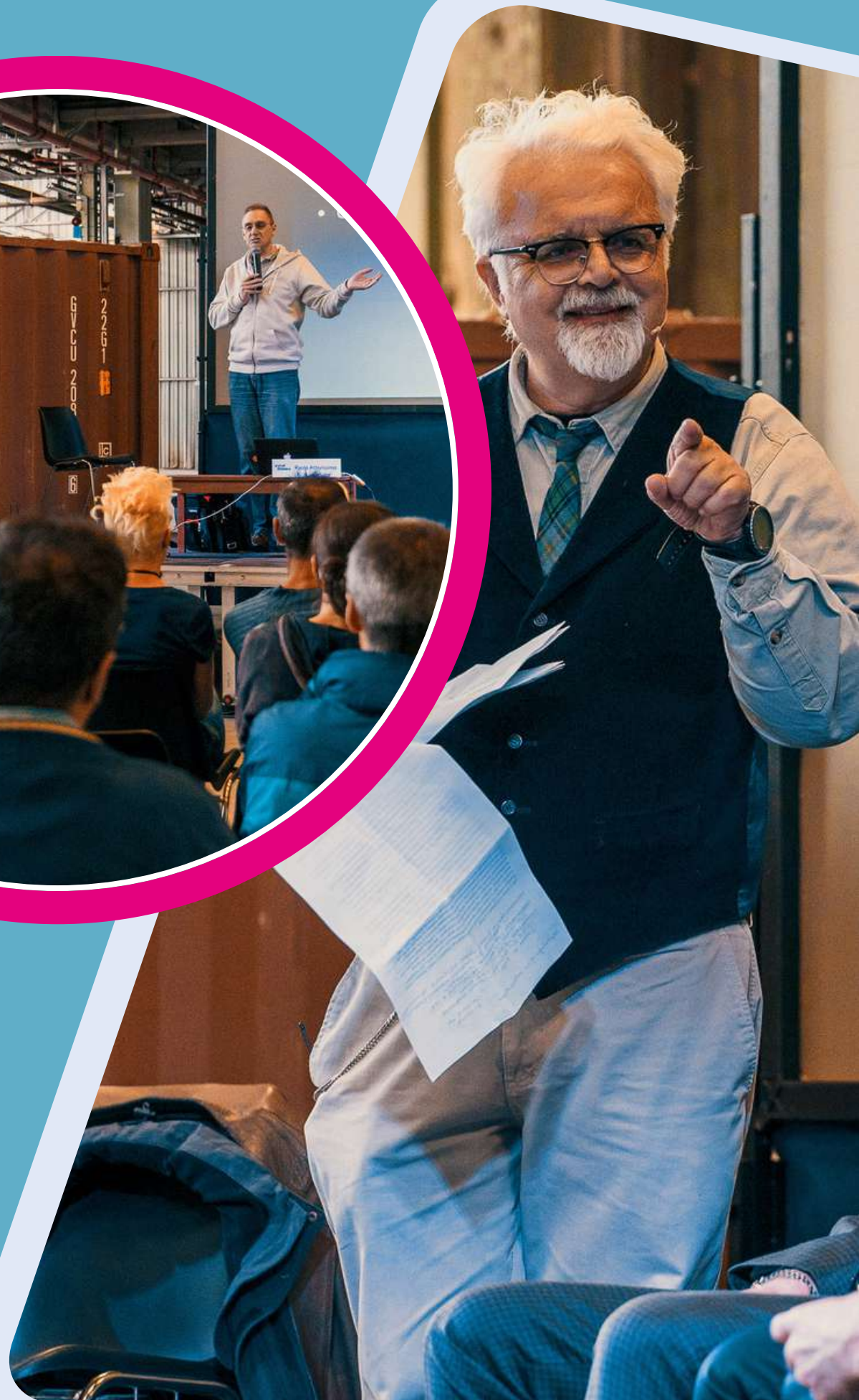
www.abitofhistory.org

Con il patrocinio di



Conferenze

Le conferenze accompagnano studentesse e studenti lungo questo doppio filo: dai primi calcolatori all'intelligenza artificiale, dal ruolo delle donne nella storia dell'informatica all'impatto ambientale del digitale, dal riuso e dalla riparazione dei dispositivi alla cittadinanza tecnologica consapevole.



Conferenze 30 settembre

Orario	Speaker	Titolo	Abstract
09:15 - 10:25	Francesco De Luca	Cyber film chain	Cercate hacker su Google Immagini: troverete un tizio con la felpa, il cappuccio e una maschera presa da un film dove nessuno tocca un computer. Come ci siamo arrivati? Dal ragazzino che per sbaglio quasi scatena una guerra nucleare in "WarGames", al genio reclutato a forza in "Swordfish", fino agli attacchi chirurgici e fin troppo realistici di "Mr. Robot": il cinema ha costruito, decennio dopo decennio, la nostra idea di chi siano gli hacker, cosa facciano e quanto dobbiamo temerli. Un viaggio in quarant'anni di film per scoprire come il grande schermo ha plasmato l'immaginario collettivo della cybersecurity e cosa ci racconta del presente, ora che l'intelligenza artificiale ha cambiato le regole del gioco.
10:30- 11:10	Renato Manfredi	DMD, il personal computer italiano che ha anticipato i giganti	Storia di DMD Computers e di come sia stato creato il primo personal computer completo in Italia
11:15 - 11:55	Studenti ICT UniTo	Il sole digitale	Videogiochi, Giappone, Cultura pop. Pagina divulgativa a scopo didattico. Storia delle tecnologie digitali ICT UniTo
12:00 - 13:00	Don Luca Peyron	Sconfinato: tra cielo e terra al tempo delle macchine intelligenti	L'intelligenza artificiale, la rivoluzione digitale, stanno cambiando il mondo così come lo conosciamo. Come vivere e sperare al tempo delle macchine intelligenti? Come creare una alleanza tra umano e macchina al posto della paura o dell'entusiasmo ingenuo? Una risposta può venire dalla capacità evocativa del Cielo che racconta da millenni chi siamo davvero noi umani, qui sulla Terra.

Conferenze 1 ottobre

Orario	Speaker	Titolo	Abstract
09:10 - 09:40	Gabriella Molinelli	Posto o non posto? Il valore dei dati e come proteggerli	Cittadinanza digitale: una sfida dei nostri tempi che ci porta a conoscere le potenzialità della tecnologia per creare servizi utili ai cittadini, tutelando i nostri diritti ed i nostri doveri. Conoscere al meglio gli strumenti digitali, imparare ad utilizzare i dati quelli "buoni" per poter sviluppare al meglio le nostre conoscenze, e soprattutto per creare un ambiente digitale utile e positivo, per usare al meglio il nostro tempo, e anche per divertirci!
09:50 - 10:20	Valeria Salis	Quanto costa davvero un like? I conti ambientali del nostro mondo digitale	Streaming, social, chat, cloud e intelligenza artificiale sembrano "leggeri", ma hanno un costo ambientale tangibile: energia, acqua, materiali, emissioni.
10:30 - 11:00	Claudia Galingani Mongini	404: Women Not Found	"Le donne non sono mai state assenti dalla storia dell'informatica. Sono state programmatrici, matematiche, ingegnere, pioniere del software e dell'esplorazione spaziale! Eppure, quando raccontiamo chi ha costruito il mondo digitale, spesso sembrano sparite dal sistema. 404: Women Not Found parte da questo errore di ""visualizzazione"" per parlare del divario di genere nelle discipline STEM: non come un problema di talento, ma di accesso, stereotipi, modelli culturali e opportunità distribuite male. Dalle prime programmatrici ai bias degli algoritmi, lo speech attraversa storia, cultura pop e tecnologia per mostrare cosa perdiamo quando metà della popolazione viene scoraggiata dal progettare il futuro. Perché il punto non è aggiungere qualche donna in più alla foto. È smettere di costruire sistemi che continuano a non vederle, yo!"

Conferenze 1 ottobre

Orario	Speaker	Titolo	Abstract
11:10 - 12:10	Marco Mazzaglia	Lo strano e potente mondo degli Applied Game	Se pensiamo al videogioco solo come passatempo, stiamo ignorando una parte fondamentale della sua evoluzione. Da pionieri come Oregon Trail agli attuali simulatori complessi, il gaming si è affermato come un potente veicolo di apprendimento esperienziale. Questo seminario esplora il mondo degli Applied Games, analizzando come le meccaniche di gioco possano essere utilizzate strategicamente per potenziare le competenze trasversali (problem solving, leadership, collaborazione). Attraverso un approccio pratico, i partecipanti sperimenteranno in prima persona come il Game Thinking possa trasformare la formazione, rendendola immersiva ed efficace per qualsiasi target, dallo studente al professionista affermato.
12:20 - 13:00	Chiara Corrado	Il vero peso di un sito web	Quanto pesa davvero un sito web? Non solo in byte. Partendo da un caso concreto di progettazione, il talk racconta come le decisioni tecniche quotidiane si intreccino con energia, infrastrutture e persone e perché contare i byte non basta a parlare di sostenibilità.

Conferenze 2 ottobre

Orario	Speaker	Titolo	Abstract
09:10 - 09:40	Marco e Alberto Ciaramella	Intelligenza artificiale e Intelligenze artificiali: che cosa e perché.	L'intelligenza artificiale è un termine ombrello che racchiude numerose applicazioni, le quali è fondamentale saper distinguere. Questo intervento propone innanzitutto una classificazione basata su tre dimensioni chiave: tipi di algoritmi, di dati e di tecnologie. Vengono infine analizzati i vantaggi e i punti di attenzione dei principali casi d'uso in relazione alle diverse tipologie di fruitori.
09:50 - 10:20	Flavio Molinelli	AdS: chi era (è) costui?	"Una delle figure meno considerate del settore dell'IT, e tuttavia più strategiche per il raggiungimento degli obiettivi dei Sistemi Informativi è l'Amministratore di Sistema (AdS). Dal gestore del CED degli anni 50-70, alla figura sempre più strategica a garanzia della fornitura dei livelli di servizio, da responsabile del change planning & management ad essere punto di riferimento per la salute e la disponibilità di infrastrutture sempre più complesse e vitali non solo per il business aziendale, ma per l'intero ecosistema operativo di una nazione. Solo in questo secolo la figura dell'AdS ha avuto un riconoscimento ufficiale, grazie alla comparsa di un corpus normativo che riconosce l'importanza basilare della corretta gestione dell'IT per la salute dell'individuo e dello Stato, e che individua chiaramente l'AdS come un elemento chiave dell'architettura operativa e difensiva dei grandi e piccoli sistemi. E oggi, come tutte le professioni, anche l'AdS è in prima linea nella acquisizione delle tecnologie basate sull'IA, integrandole ed usandole per l'evoluzione e la protezione dei propri sistemi."

Conferenze 2 ottobre

Orario	Speaker	Titolo	Abstract
10:30 - 11:15	Giovanni Cignoni	Salto triplo nella storia dell'informatica, da Leonardo Bigollo ad Apple	50 anni fa veniva fondata Apple. Perché è un evento da ricordare? Ragionando su cosa significa "fare la storia" si raccontano tre momenti importanti della storia dell'informatica, il primo è un altro anniversario tondo, l'ultimo ha visto Apple fra i principali protagonisti.
11:25 - 12:10	Olivia Caramello	Topoi e 'ponti' per l'intelligenza artificiale generale	Nel mio intervento presenterò l'idea di 'ponte', così come è emersa dal mio lavoro di ricerca sul concetto di topos introdotto dal grande matematico Alexander Grothendieck. Un "ponte" è uno strumento che permette di collegare tra loro situazioni molto diverse, mettendo in luce le caratteristiche essenziali che esse condividono. Grazie a questi collegamenti, un problema complesso può essere compreso da punti di vista differenti e può assumere forme del tutto nuove quando viene tradotto in altri linguaggi scientifici. Illustrerò questa teoria utilizzando metafore e analogie provenienti da diversi ambiti del sapere. Vedremo poi come queste idee possono essere applicate alla progettazione di nuove forme di intelligenza artificiale più robuste, sicure e strutturate, capaci di integrare molteplici linguaggi e punti di vista e di ragionare a diversi livelli di astrazione, proprio come fa l'intelligenza umana.
12:20 - 13:00	Fabio Kenobit Bortolotti	C'è vita oltre Google	Mail, documenti, foto e lavori di gruppo: quanto dipendiamo da Google ogni giorno? Scopriamo alternative libere e open source, ospitate su infrastrutture europee, per studiare, collaborare e condividere. Parliamo di dati personali, libertà digitale e piccoli cambiamenti per scegliere quali strumenti usare, senza abbandonare tutto dall'oggi al domani.

Laboratori

Ogni laboratorio viene adattato all'età e agli interessi dei partecipanti, in italiano, inglese o francese, con approccio "learning by doing". Le tematiche includono programmazione e coding unplugged, robotica di base, crittografia, sicurezza digitale e storia dell'informatica.



Laboratori 30 settembre

Orario	Speaker	Titolo	Abstract
09:15 - 10:15	Mara Fausone	Matematica semplice con i bastoncini di Nepero	Questi bastoncini furono inventati da Nepero, un astronomo scozzese vissuto nel 1600, per semplificare i calcoli complessi in un tempo in cui non erano a disposizione macchine da calcolo. Questi semplici bastoncini permettono di risolvere moltiplicazioni anche di una certa complessità utilizzando semplicemente delle addizioni. Durante l'attività si potrà apprendere questa metodica e verrà consegnata una scheda per costruire la propria serie di bastoncini. Il laboratorio è particolarmente adatto ai bambini di 3-4-5 elementare, ma si può modulare anche per ragazzi della scuola media e superiore.
10:30 - 11:30	Mara Fausone	Matematica semplice con i bastoncini di Nepero	Questi bastoncini furono inventati da Nepero, un astronomo scozzese vissuto nel 1600, per semplificare i calcoli complessi in un tempo in cui non erano a disposizione macchine da calcolo. Questi semplici bastoncini permettono di risolvere moltiplicazioni anche di una certa complessità utilizzando semplicemente delle addizioni. Durante l'attività si potrà apprendere questa metodica e verrà consegnata una scheda per costruire la propria serie di bastoncini. Il laboratorio è particolarmente adatto ai bambini di 3-4-5 elementare, ma si può modulare anche per ragazzi della scuola media e superiore.
12:00 - 13:00	MuPin Lab	Algoritmi di ordinamento e ricerca	Scoperta delle tecniche di ordinamento dati (selection sort, bubble sort, quick sort) tramite giochi e attività di gruppo unite all'esperienza interattiva per comprendere ricerca lineare e binaria, e come rappresentare un algoritmo.

Laboratori 1 ottobre

Orario	Speaker	Titolo	Abstract
09:15 - 10:15	Mara Fausone	Matematica semplice con i bastoncini di Nepero	Questi bastoncini furono inventati da Nepero, un astronomo scozzese vissuto nel 1600, per semplificare i calcoli complessi in un tempo in cui non erano a disposizione macchine da calcolo. Questi semplici bastoncini permettono di risolvere moltiplicazioni anche di una certa complessità utilizzando semplicemente delle addizioni. Durante l'attività si potrà apprendere questa metodica e verrà consegnata una scheda per costruire la propria serie di bastoncini. Il laboratorio è particolarmente adatto ai bambini di 3-4-5 elementare, ma si può modulare anche per ragazzi della scuola media e superiore.
10:30 - 11:30	MuPin Lab	Crittografia	Laboratorio sui "messaggi segreti", con giochi di codifica e decodifica, con spiegazione delle chiavi crittografiche
12:00 - 13:00	MuPin Lab	Algoritmi di ordinamento e ricerca	Scoperta delle tecniche di ordinamento dati (selection sort, bubble sort, quick sort) tramite giochi e attività di gruppo unite all'esperienza interattiva per comprendere ricerca lineare e binaria, e come rappresentare un algoritmo.

Laboratori 2 ottobre

Orario	Speaker	Titolo	Abstract
09:15 - 10:15	MuPin Lab	Crittografia	Laboratorio sui “messaggi segreti”, con giochi di codifica e decodifica, con spiegazione delle chiavi crittografiche
10:30 - 11:30	MuPin Lab	Algoritmi di ordinamento e ricerca	Scoperta delle tecniche di ordinamento dati (selection sort, bubble sort, quick sort) tramite giochi e attività di gruppo unite all'esperienza interattiva per comprendere ricerca lineare e binaria, e come rappresentare un algoritmo.
12:00 - 13:00	MuPin Lab	Fake news (informatiche)	Dagli uomini-pipistrello sulla Luna del 1835 alle foto ritoccate in camera oscura, dalle catene di email degli anni '90 ai social di oggi: una storia delle notizie false raccontata attraverso i mezzi che le hanno diffuse, con uno sguardo tecnico a come si fabbrica — e come si smaschera — un falso.



**a bit of
[hi]story**

Grazie

Grazie per l'attenzione. Dalla storia dell'informatica, nuove chiavi per comprendere e scegliere il digitale di domani.

Ulteriori informazioni



Contattaci
eventi@mupin.it



Il sito
www.abitofhistory.org