

AL ROMAVIDEOGAMELAB PRESENTAZIONE DEL VIDEOGAME 'NABBOVALDO E IL RICATTO DEL CYBERSPAZIO'

LINK: <https://www.controluce.it/notizie/al-romavideogamelab-presentazione-del-videogame-nabbovaldo-e-il-ricatto-del-cyberspazio/>



AL ROMAVIDEOGAMELAB PRESENTAZIONE DEL VIDEOGAME 'NABBOVALDO E IL RICATTO DEL CYBERSPAZIO' Novembre 04 08:24 2021 by Carlo Dutto Oggi 4 NOVEMBRE AL ROMAVIDEOGAMELAB PRESENTAZIONE DEL VIDEOGAME 'NABBOVALDO E IL RICATTO DEL CYBERSPAZIO', per imparare la Cybersecurity Un videogame educativo sulla cybersecurity, progetto con il CNR! In allegato le foto e un trailer qui: <https://www.youtube.com/watch?v=YQy8pqol36c> Fatemi sapere se volete sentire una delle ricercatrici del CNR! Saluti cari e grazie!! Carlo Dutto - cell. 3480646089 con whatasapp!! Il 4 novembre al RomeVideoGameLab la presentazione di "Nabbovaldo e il ricatto del cyberspazio", videogame per imparare la Cybersecurity. Il gaming in classe ora diventa didattico. Giocare a scuola sarà addirittura consigliato, grazie al Serious Game

della Ludoteca del **Registro .it**, progetto in seno al CNR Sarà presentato, il prossimo 4 novembre, in occasione del RomeVideoGameLab - quest'anno dedicata a "Umano e digitale" - il videogame didattico "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio", pensato per avvicinare gli alunni tra gli 11e i 13 anni ai temi della cybersecurity e per migliorare i comportamenti nell'utilizzo della Rete. La presentazione, a cura di Giorgia Bassi e Beatrice Lami, si tiene agli Studi di Cinecittà a Roma, alle ore 11:00 presso la Basilica Aemilia - Aula Pac-Man. Un'avventura interattiva, tutta da giocare in aula: non una distrazione, ma anzi una best practice, quella di scaricare un'App e usare lo smartphone a scuola. Si tratta della nuova iniziativa della Ludoteca del **Registro .it**, che ha come obiettivo quello di diffondere la cultura di internet presso le giovani generazioni. La Ludoteca è un progetto del **Registro .it**,

- l'organismo che, in seno all'Istituto di informatica e Telematica del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Pisa, da oltre trent'anni assegna e gestisce i domini a targa italiana. Ambienti, mappe, dialoghi, scenari multipli sono i contenuti - validati dai ricercatori del CNR - alla base del videogame che ha l'obiettivo di approfondire, tra i bambini e i ragazzi, le conoscenze legate al Web e la sicurezza online. "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio" è stato pensato come strumento didattico per gli insegnanti e come mezzo di apprendimento per gli studenti. Attraverso le modalità tipiche del videogame, infatti, ha l'obiettivo di insegnare, in modo ironico e inconsueto, termini informatici, nozioni di base e comportamenti corretti per navigare. La sezione "Nabbopedia", inoltre, fornisce un mini-dizionario con le definizioni di alcuni termini tecnici come Trojan, Firewall,

Adware, Antivirus, Troll, Ransomware, Scandisk e Spyware. Il gioco, fruibile sia singolarmente che mentre si fanno lezioni e laboratori, genera un punteggio finale che evidenzia la conoscenza dell'utente sui pericoli di Internet, con una speciale attenzione a social network, virus, truffe online, file sharing e netiquette. Sviluppato in collaborazione con Symmaceo e Grifo Multimedia - e disponibile su App Store di Apple e Google Play - è ispirato al fumetto "Nabbovaldo contro i PC zombie", della collana "Comics & Science" edita dal Cnr, dove il protagonista, un adolescente sempre online ma ingenuo nell'affrontare i pericoli del cyberspazio, si muove a Internetopoli, la città della Rete. Nel videogioco Nabbo, di professione tuttofare, sarà coinvolto in un'avventura con al centro un Ransomware (un malware che estorce denaro) che terrà sotto scacco l'intera città e dovrà indagare cercando una soluzione. Infine, per divulgare il videogame nelle scuole italiane è prevista una guida per genitori e insegnanti e una formazione per i docenti. Il gioco, infatti, oltre alla modalità "single-player", prevede una versione desktop Windows e MacOS

per l'utilizzo didattico in classe. La metodologia proposta dalla Ludoteca del **Registro .it** sarà inoltre quella della "flipped classroom", ovvero il momento di confronto in classe come base per un apprendimento attivo e collaborativo, ma anche con il coinvolgimento di studenti degli istituti superiori nel ruolo di "tutor" per gli alunni delle scuole di ordine inferiore. Per maggiori informazioni: www.ludotecaregistro.it/il-videogioco-nabbovaldo/ludoteca@registro.it www.instagram.com/ludotecadelregistro.it/ www.facebook.com/LudotecaRegistro www.youtube.com/channel/UCQvCwo8IOHfe-od7f2TIpQ