Un videogame educativo sulla cybersecurity progettato con il CNR

LINK: https://www.thewaymagazine.it/bona-fide-biz/un-videogame-educativo-sulla-cybersecurity-progettato-con-il-cnr/

Un videogame educativo sulla cybersecurity progettato con il CNR 'Nabbopedia' fornisce un mini-dizionario con le definizioni di alcuni termini tecnici come Trojan, Firewall, Adware, Antivirus, Troll, Ransomware, Scandisk e Spyware. Debutta in Italia un videogioco per imparare la Cybersecurity: con questa iniziativa il gaming in classe ora diventa didattica. Giocare a scuola infatti sarà addirittura consigliato, grazie al Serious Game della Ludoteca del Registro .it, progetto in seno al CNR. Il videogame prevede simulazioni virtuali interattive della realtà che attraverso il gioco raggiungono obiettivi educativi, formativi, di marketing e di sensibilizzazione sociale e culturale. Presentato, in occasione del RomeVideoGameLab - quest'anno dedicata a 'Umano e digitale' - il videogioco didattico 'Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio' è 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 è tenuta agli Studi di Cinecittà a Roma, presso la Basilica Aemilia - Aula Pac-Man. Si tratta di 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. La nuova iniziativa della Ludoteca del Registro.it 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 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

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

un'avventura con al centro un Ramsomware (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.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato