

Nato da un progetto in seno al Cnr arriverà nelle aule scolastiche

Un videogioco per insegnare la *Cybersecurity* agli studenti

ROMA - Presentato, in occasione del RomeVideoGameLab - quest'anno dedicata a "Umano e digitale" - il videogioco didattico "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio", pensato per avvicinare gli alunni tra gli 11 e i 13 anni ai temi della cybersecurity e per migliorare i comportamenti nell'utilizzo della Rete. 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 videogioco 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 Symmaco 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.

Il videogioco racconta di Nabbo, di professione tutt'fare, 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 videogioco 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.

