

Dal CNR un edugame sulla cybersecurity

LINK: https://www.avmagazine.it/news/gaming/dal-cnr-un-edugame-sulla-cybersecurity_17558.html



Dal CNR un edugame sulla cybersecurity di Riccardo Riondino , pubblicata il 24 Novembre 2021, alle 10:51 nel canale GAMING Il gaming in classe diventa didattica, grazie al Serious Game "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio" della Ludoteca del **Registro.it**, progetto in seno al CNR, pensato per avvicinare gli alunni tra gli 11 e i 13 anni ai temi della cybersecurity - click per ingrandire - È stato presentato, in occasione del Rome Video Game Lab, dedicata quest'anno al tema "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 migliorare i comportamenti nell'uso 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. Qui sotto una cronaca video della presentazione, realizzata da Giorgia Bassi e Beatrice Lami ,che si è tenuta negli Studi di Cinecittà. 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 videogioco, 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 Adware, Antivirus, Firewall, Troll, Ransomware, Scandisk, Spywar e Trojan. Il gioco, fruibile sia singolarmente che durante le lezioni, 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. Come si evince dal trailer, al link <https://www.youtube.com/watch?v=YQy8pqol36c>, il videogioco racconta di Nabbo, di professione tuttofare, coinvolto in un'avventura con al centro un ransomware che terrà sotto scacco l'intera città e dovrà indagare alla ricerca di una soluzione. - click per ingrandire - Per divulgare il videogame nelle scuole italiane è prevista anche una guida per genitori e insegnanti, nonché 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](http://www.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 classi inferiori. Per ulteriori informazioni: www.ludotecaregistro.it