

"Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio", un videogioco per imparare la Cybersecurity

LINK: <https://www.agenziacomunica.net/2021/11/25/nabbovaldo-e-il-ricatto-dal-cyberspazio-un-videogioco-per-imparare-la-cybersecurity-2/>



"Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio", un videogioco per imparare la Cybersecurity Presentato al RomeVideoGameLab. Il gaming in classe ora diventa didattica 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. Una cronaca video della presentazione, realizzata da e e che Giorgia Bassi Beatrice Lami si è tenuta agli Studi di Cinecittà, al link www.youtube.com/watch?v=qeWx_nQXgdw. 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. 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 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. Per maggiori informazioni: www.ludotecaregistro.it/il-videogioco-nabbovaldo/ludoteca@registro.it www.instagram.com/ludoteca_deregistro.it/ [www.facebook.com/Ludoteca Registro](https://www.facebook.com/LudotecaRegistro) www.youtube.com/channel/UCQvCwo8IOHfe-od7f2TIpQ

com.unica, 25 novembre 2021