

"Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio"

LINK: <https://www.welfarenetwork.it/nabbovaldo-e-il-ricatto-dal-cyberspazio-20220327/>



"Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio" Il videogame educativo sulla cybersecurity progettato dal CNR Domenica 27 Marzo 2022 2022 - 03 - 27T09:41:00+02:00 | Scritto da Redazione Presentato, in occasione del RomeVideoGameLab, quest'anno dedicato 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 Giorgia Bassi e Beatrice Lami e che si è tenuta agli Studi di Cinecittà, a questo link. 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 (CNR) 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. Il videogioco racconta di Nabbo, di professione tuttofare, 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. (aise) 50 visite