

Dieci anni di ludoteca L'educazione digitale grazie a **Registro. it**

LINK: <https://www.lanazione.it/pisa/cronaca/dieci-anni-di-ludoteca-leducazione-digitale-grazie-a-registro-it-1.6328117>



Publicato il 6 maggio 2021 Dieci anni di ludoteca L'educazione digitale grazie a **Registro. it** Oltre 14mila gli studenti incontrati fino ad ora. Oggi primo evento con la presentazione del videogioco a tema cybersecurity Invia tramite email Anna Vaccarelli, responsabile relazioni esterne di **Registro.it**, organismo. che assegna e gestisce i domini. a targa italiana Oltre 14mila, tra studenti ed alunni coinvolti, in 125 scuole italiane (e non solo), e quasi 1.400 ore di formazione, sempre con lo stesso obiettivo: diffondere la cultura di Internet presso le giovani generazioni. Nata nel 2011 come progetto del **Registro .it** (l'organismo dell'Istituto di Informatica e Telematica del Cnr che da oltre trent'anni anni assegna e gestisce i domini a targa italiana) la Ludoteca Spegne dieci candeline. "La Ludoteca ha diversificato la propria attività per intercettare non... Oltre 14mila, tra studenti ed

alunni coinvolti, in 125 scuole italiane (e non solo), e quasi 1.400 ore di formazione, sempre con lo stesso obiettivo: diffondere la cultura di Internet presso le giovani generazioni. Nata nel 2011 come progetto del **Registro .it** (l'organismo dell'Istituto di Informatica e Telematica del Cnr che da oltre trent'anni anni assegna e gestisce i domini a targa italiana) la Ludoteca Spegne dieci candeline. "La Ludoteca ha diversificato la propria attività per intercettare non solo le esigenze di un uso consapevole ed attivo della Rete da parte dei nativi digitali - spiega Anna Vaccarelli, Responsabile Relazioni Esterne del **Registro .it** e della Ludoteca - ma si è indirizzata anche ad insegnanti e genitori, s t i m o l a n d o u n atteggiamento partecipativo con appositi corsi e nuovi strumenti di didattica. Studenti, insegnanti e genitori sono tutte tessere necessarie per una nuova società del digitale

consapevole sì, ma responsabile al tempo stesso; ognuno cioè con un proprio ruolo". Tre gli appuntamenti in calendario, primo tra questi oggi con la presentazione di un vero e proprio videogioco a tema cybersecurity. Ambienti, mappe, scenari multipli e un protagonista, "Nabbovaldo", sono gli elementi portanti di questa avventura virtuale pensata per avvicinare bambini e ragazzi tra gli 11 e 14 anni ai temi della sicurezza informatica. L'obiettivo del gioco, infatti, è migliorare conoscenze, atteggiamenti e comportamenti di utilizzo della Rete Internet, in modo da favorire l'adozione di buone pratiche legate alla cybersecurity. Il videogioco sarà presentato il 6 maggio, nel primo dei tre appuntamenti celebrativi del decennale della Ludoteca. "La Cybersecurity è un gioco da ragazzi!" prenderà il via alle 16 e sarà trasmessa sui canali Facebook, YouTube e Twitter della Ludoteca e sul

sito ufficiale al link ludotecaregistro.it. Moderatore sarà Andrea Plazzi, Symmaceo Communications. Ospiti: Stefania Fabbri (Iit-Cnr-Registro .it-Ludoteca); Gabriele Peddes (art director e creatore dei personaggi); Giovanni Eccher (sceneggiatore del fumetto e game designer); Cristiano Convertino (sviluppatore del videogioco - Grifo Multimedia Srl). "Nabbovaldo" e il ricatto dal cyberspazio è stato sviluppato per insegnare in modo ironico e inconsueto termini informatici, nozioni di base sulla sicurezza nel web e comportamenti corretti per navigare in Rete. Attraverso le modalità tipiche del videogame questi concetti, solitamente difficili da spiegare e capire, potranno essere recepiti in modo più facile attraverso l'approccio ludico. © Riproduzione riservata