

## Presentato al RomeVideoGameLab, "Nabbovaldo e il ricatto del cyberspazio", videogioco per imparare la Cybersecurity

LINK: <https://ugolininews.com/presentato-al-romevideogamelab-nabbovaldo-e-il-ricatto-del-cyberspazio-videogioco-per-imparare-la-cybersecurity/>



Per la Cronaca, il lusso, il benessere, il business ed il gossip Search for: Presentato al RomeVideoGameLab, "Nabbovaldo e il ricatto del cyberspazio", videogioco per imparare la Cybersecurity Posted On Redazione in Lifestyle 04/11/2021 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 11e i 13 anni ai temi della cybersecurity e per migliorare i comportamenti nell'utilizzo della Rete. La presentazione, a cura di Giorgia Bassi e Beatrice Lami, si è tenuta agli Studi di Cinecittà a Roma, presso la Basilica Aemilia - Aula Pac-Man. 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? 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

citt? della Rete. Nel videogioco Nabbo, di professione tuttofare, sar? coinvolto in un'avventura con al centro un Ransomware (un malware che estorce denaro) che terr? sotto scacco l'intera citt? e dovr? indagare cercando una soluzione. Infine, per divulgare il videogame nelle scuole italiane ? prevista una guida per genitori e insegnanti e una formazione per i docenti. Il gioco, infatti, oltre alla modalit? "single-player", prevede una versione desktop Windows e MacOS per l'utilizzo didattico in classe. La metodologia proposta dalla Ludoteca del **Registro .it** sar? 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.