

## Grazie al Cnr l'educazione digitale comincia dai banchi di scuola

LINK: [https://www.repubblica.it/economia/rapporti/osserva-italia/le-storie/2021/12/06/news/grazie\\_al\\_cnr\\_l\\_educazione\\_digitale\\_comincia\\_dai\\_banchi...](https://www.repubblica.it/economia/rapporti/osserva-italia/le-storie/2021/12/06/news/grazie_al_cnr_l_educazione_digitale_comincia_dai_banchi...)



Grazie al Cnr l'educazione digitale comincia dai banchi di scuola di Enrico Maria Albamonte Il videogioco "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio" punta a diffondere la cultura di internet presso le giovani generazioni 06 Dicembre 2021 2 minuti di lettura L'educazione dei ragazzi oggi comincia dal web e il gaming può essere uno strumento ideale per affrontare temi cruciali come quello della cyber security. È infatti pensato per i ragazzi fra gli 11 e i 13 anni il videogioco 'Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio' presentato in occasione del RomeVideoGameLab - quest'anno dedicata a "Umano e digitale". Si tratta della nuova iniziativa della Ludoteca del **Registro.it**, che punta a 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 anni assegna e gestisce i domini italiani. Ambienti, mappe, dialoghi, scenari multipli sono i contenuti - omologati dai ricercatori del Cnr - alla base del videogame che ha l'obiettivo di approfondire le conoscenze legate al web e la sicurezza online a uso e consumo dei bambini e degli adolescenti. "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio" è stato infatti pensato come strumento didattico per gli insegnanti e come mezzo di apprendimento per gli studenti. Attraverso le modalità tipiche del videogame, infatti, questo video game mira a insegnare, in modo ironico e inconsueto, termini informatici, nozioni di base e comportamenti corretti per navigare. La sezione "Nabbopedia", inoltre, fornisce un mini-glossario 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, 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 dedicata a 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'uso 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. Logo Conad in collaborazione con Il rapporto sui consumi Un'iniziativa di Affari & Finanza in collaborazione con Conad e Nielsen Le rubriche I numeri Settimana | Mese