



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 Giorgia Bassi e Beatrice Lami e che 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](#) 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 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.

Vai a www.ludotecaregistro.it/il-videogioco-nabbovaldo/