
Cyberbullismo: presentato il videogioco didattico “Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio”

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. 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. 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. 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.

Filippo Passantino