

## **DIECI ANNI DI LUDOTECA DEL REGISTRO .IT, “INSEGNANTE” DIGITALE DI OLTRE 14MILA ALUNNI**

*Per festeggiare il traguardo raggiunto dal progetto in seno all’Iit-Cnr, un programma di appuntamenti tra cui la presentazione di un videogioco a tema cybersecurity*

**Roma, 5 maggio 2021 – Oltre 14mila, tra studenti ed alunni coinvolti, in 125 scuole italiane (e non solo), e quasi 1400 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 assegna e gestisce i domini a targa italiana) la Ludoteca ha fatto dell’educazione alla cultura digitale una autentica missione, mettendo a disposizione innumerevoli strumenti per la formazione attraverso video, comics, giochi ed eventi seminariali sia per docenti che per genitori. Tra questi, l’app **Internetopoli**, realizzata per guidare le nuove generazioni nel mondo di Internet attraverso personaggi, modalità e dinamiche ludiche adatte alla loro età, ha fatto registrare finora **quasi 10.000 download** ed è stata premiata al **Forum PA** del 2018 per l’alto livello di innovazione nell’ambito “Scuola e Educazione Digitale”. Nel 2013 la Ludoteca ha ottenuto il [Patrocinio dell’Autorità Garante per l’Infanzia e l’Adolescenza](#). Numerosi gli eventi nazionali a cui ha partecipato; tra gli altri vanno citati il Festival della Scienza, Internet Festival, Expo Scuola, ABCD scuola, Go on Italia 2014, Smart Education & Technology days. Nel 2015 è nato Let’s Bit!, un progetto di peer education (educazione tra pari) che mette in contatto due generazioni di nativi digitali, secondo il proverbio ispiratore del progetto “Per far crescere un bambino ci vuole l’intero villaggio”.

*“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, stimolando un 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.”*

Quest’anno la **Ludoteca** spegne **dieci candeline**, e lo fa con tre appuntamenti in calendario, primo tra questi l’evento di 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.

Il **secondo appuntamento** è previsto per il **12 maggio** alle 17.00, ed è focalizzato sul tema ***Diventare cittadini digitali tra opportunità e rischi***. Un incontro teso ad accendere un faro sulla **cultura digitale**, punto cruciale della vita quotidiana, la cui diffusione è tra gli obiettivi che la Ludoteca del Registro .it persegue fin dal 2011. Le attività della Ludoteca si sono rivolte in un primo tempo prioritariamente agli studenti della Scuola primaria, ma nel corso degli anni hanno abbracciato tutti gli ordini scolastici. L'approccio è sempre lo stesso: **imparare giocando**. Ecco perché i temi della Rete vengono affrontati con giochi e laboratori interattivi spiegando le innumerevoli opportunità di crescita che il web offre ed anche i rischi ad esso collegato da evitarsi con comportamenti preventivi. Modererà l'incontro **Marco Ferrazzoli**, Capo Ufficio Stampa Cnr. Gli ospiti saranno: **Ersilia Menesini**, Direttore del Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia dell'Università di Firenze; **Giovanni Vespoli**, responsabile *Safer Internet Centre* – Generazioni Connesse; **Augusto Chioccarello**, ricercatore dell'Istituto di Tecnologie Didattiche del Cnr; **Ilaria Matteucci**, ricercatrice Cnr-lit; **Anna Vaccarelli**, Responsabile Ludoteca *del Registro .it*.

La **terza iniziativa**, programmata per il **17 maggio** alle 16.30, ha per titolo ***Cultura digitale a scuola: strumenti e nuove sfide***. Sarà l'occasione per stilare un **bilancio delle iniziative proposte in questi primi dieci anni da Ludoteca nelle scuole**, dalle primarie alle secondarie di secondo grado. Si parlerà anche delle risorse divulgative messe a disposizione attraverso i canali digitali. La **presenza di alcuni insegnanti** che hanno partecipato al progetto sarà l'occasione per condividere esperienze e riflettere su possibili sviluppi futuri. Infine, saranno **presentati i primi dati della valutazione dell'efficacia dei laboratori**, effettuata in collaborazione con il gruppo di ricerca del Dipartimento di Formazione, Lingue, Interculture, Letterature e Psicologia dell'Università di Firenze.

Moderatore sarà **Aurelio Calamuneri**, PR & Media Relations Director di Spencer & Lewis. Ospiti dell'appuntamento: **Giorgia Bassi**, **Beatrice Lami**, **Claudia Mazzanti** e **Manuela Moretti**, Staff *Ludoteca del Registro .it*; **Alessandro Bencivenni**, Docente, formatore, *YouTube* e blogger su [www.profdigitale.com](http://www.profdigitale.com); **Susanna Comparini**, referente cyberbullismo Istituto comprensivo Torre del Lago; **Angela Franceschi**: assegnista Cnr e *PhD student* Dipartimento di Lingue, Interculture, Letterature e Psicologia dell'Università di Firenze.

---

*La Ludoteca è un progetto di Registro .it, l'organismo che da oltre trent'anni assegna e gestisce i domini a targa italiana, e nasce per diffondere la cultura di internet presso le giovani generazioni. Si rivolge principalmente alle scuole, ma su questo sito anche i genitori potranno trovare delle informazioni e dei materiali da condividere con i proprio figli. L'obiettivo è trasmettere ai bambini una visione completa della Rete, per capire che cos'è e come utilizzarla.*