



Conferenza
GARR 2021
sostenibile
digitale

Ludoteca del Registro .it: i laboratori di cybersecurity

Giorgia Bassi

IIT-CNR

Il progetto Ludoteca del Registro .it

Progetto di educazione digitale dedicato alla Rete Internet e alle sue opportunità;
per bambini e ragazzi, dalle scuole primarie alle secondarie di secondo grado;

Dal 2011 abbiamo incontrato:

14000 bambini/ragazzi;

125 scuole;

per un totale di 1400 ore di formazione.

I lab di cybersecurity

Proposti a partire dall'anno scolastico 2018/19 nelle primarie e secondarie primo grado

Contenuti:

cardini di sicurezza informatica;

principali minacce e vulnerabilità dei sistemi informatici;

contromisure;
buone pratiche.



Come introdurre la cybersecurity ai bambini?



Strumenti didattici

Comics della serie «Nabbovaldo»

Tavole e carte illustrate

Giochi di gruppo (Cyber Bowling, Memory, Cifrario di Cesare)



La cybersecurity è un gioco da ragazzi!



Link per download principali app store: <https://www.ludotecaregistro.it/il-videogioco-nabbovaldo/>

Dove trovare il materiale

<https://www.ludotecaregistro.it/per-le-scuole/cybersecurity/>



PER LE SCUOLE ▼ PER I GENITORI ▼

I giochi sono pensati per i bambini, ma potrebbero facilmente adattarsi ad adu

Laboratori di Cybersecurity

I laboratori prevedono una parte dedicata alla spiegazione del tema e delle noz di Rete e una parte interattiva che, con l'aiuto di semplici giochi (a squadre o in aiutare i partecipanti a verificare e fissare le regole della cybersecurity.

Videotutorial di presentazione dei giochi:





GRAZIE PER L'ATTENZIONE!

giorgia.bassi@iit.cnr.it