# La cybersecurity raccontata con i “fumetti”

Giu 08, 2020 Anna Vaccarelli Approfondimenti, In evidenza, Scenario 0

---

Registro.it (www.registro.it) è l’anagrafe dei domini italiani che svolge la propria attività all’interno dell’Istituto di Informatica e Telematica del Cnr di Pisa (Iit-Cnr) ed è da sempre impegnato nella diffusione della cultura di Internet, anche attraverso la Ludoteca del Registro.it. Dal 2011 svolgiamo laboratori ludico didattici nelle scuole primarie per i bambini da 8 a 11 anni, per spiegare come funziona la rete e come usarla con competenza e in sicurezza. Dal 2017, grazie alla presenza nello Iit-Cnr di un gruppo di ricerca in Sicurezza Informatica molto attivo, abbiamo **inserito la Cybersecurity a pieno titolo nei nostri laboratori**.

La sfida era trovare una chiave divertente per spiegare la Cybersecurity ai bambini e **abbiamo pensato di usare i fumetti**. Il protagonista dei nostri “comics”, Nabbovaldo, esordisce in un primo albo pubblicato nella collana Comics&Science del Cnr: è un ragazzo sprovveduto (il Newbie) che va a vivere nella città della rete (Internetopoli) dove affronta difficoltà del tutto nuove. Nel secondo albo, “Nabbovaldo contro i pc Zombie”, il protagonista affronta a Internetopoli una nuova serie di avventure legate alla Cybersecurity.

La storia, illustrata da Gabriele Peddes e sceneggiata da Giovanni Eccher, è stata **analizzata e validata dai ricercatori dello Iit-Cnr**, conferendo autorevolezza alla pubblicazione. L'albo, oltre alla storia a fumetti, **contiene articoli di approfondimento a beneficio degli adulti** che, auspicabilmente, accompagnano i bambini in questo percorso. Nel fumetto, scaricabile gratuitamente come pdf dal sito della Ludoteca del Registro, vengono affrontati i temi della sicurezza delle password, degli antivirus, dei troll, della privacy, del furto di dati personali, dei cookie, dei malware.

Peddes ed Eccher hanno realizzato delle **tavole ad hoc, che raccontano brevi storie incentrate sui temi della cybersecurity**. Per esempio, quelle del Cyberquiz illustrano situazioni potenzialmente pericolose: **il sexting, la privacy nostra e degli altri, gli sconosciuti (di cui non fidarsi), il bullismo, il furto di dati personali, i malware, i virus, la sicurezza delle reti wifi, le "catene"**, ecc.. Per ogni situazione sono proposti tre possibili comportamenti, uno solo dei quali è corretto: ragioniamo con i bambini sulla storia raccontata (spesso decidono di "sceneggiarla") e facciamo scegliere il comportamento che secondo loro è quello giusto, motivandolo. Nel gruppo nasce una discussione che viene condotta alla spiegazione sulla "soluzione" giusta".

Insieme al Cyberquiz ci sono **altri giochi basati sui fumetti**, che vengono proposti nei laboratori nelle classi, come i classici “trova le differenze“, “trova l’errore” e il memory, tutti scaricabili liberamente dal  sito della Ludoteca del Registro .it. Ciascuno di essi ha per tema un aspetto della cybersecurity e costituisce lo spunto per ragionare su quel tema con i piccoli “navigatori”.

La lettura del fumetto, o meglio la sua “messa in scena” fatta in classe con i bambini, assegnando loro i ruoli dei personaggi, **risulta molto efficace stimolando la curiosità e la creatività e favorendo la riflessione insieme al divertimento**. È, quindi, uno strumento efficace con i bambini ma anche con gli adulti, dato che i comics abbracciano un pubblico trasversale. I laboratori, i più “gettonati” dagli insegnanti, confermano che conoscere meglio questi argomenti è un’esigenza molto sentita da tutti.

Condividi l’articolo

---

Zorab promette di decodificare gratis i file infetti ma è… un

ransomware!

---

## Articoli correlati

## Altro in questa categoria

---

https://www.securityinfo.it/2020/06/08/la-cybersecurity-raccontata-con-i-fumetti/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=la-cybersecurity-raccontata-con-i-fumetti