



Benvenuti nel progetto SuperCyberKids

La sicurezza informatica dei bambini è diventata un problema di crescente importanza, a causa della sempre più pervasiva disponibilità di internet, per cui i bambini, che cominciano ad accedere alla rete quando sono ancora molto piccoli, sono sempre più frequentemente esposti a vari rischi online. Il problema si è ancora più acuito con la pandemia di COVID-19 che ha visto la crescita repentina dell'utilizzo di internet come strumento per fare scuola a distanza.

È quindi molto importante fare sì che gli insegnanti e i loro giovani allievi possano acquisire conoscenze sui temi della sicurezza informatica o cybersecurity, e di conseguenza adottare comportamenti sicuri online. Il progetto *SuperCyberKids* ha l'obiettivo di fornire queste conoscenze in maniera ludica, puntando su un approccio divertente e giocoso. Due giochi digitali sulla cybersecurity sono già messi a disposizione gratuitamente dai partner: [Spooify](#), un gioco online multilingua, e Nabbovaldo, una applicazione disponibile in italiano negli store [Google Play](#) ed [Apple](#) (traduzioni in altre lingue saranno disponibili presto).

SuperCyberKids ha però molto altro in serbo! Finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma Erasmus+, questo progetto di ricerca sta lavorando per fornire ai ragazzi dagli 8 ai 13 anni, e ai loro insegnanti, un completo ecosistema didattico, con una serie di contenuti di formazione e informazione sulla sicurezza informatica, usando un approccio di tipo ludico per aumentare la motivazione e il coinvolgimento dei destinatari finali. L'ecosistema didattico sarà erogato attraverso una piattaforma di gamification che conterrà al suo interno Spooify e Nabbovaldo, e altri giochi da selezionare. In generale, dal progetto usciranno due risultati principali: il complesso di risorse dell'ecosistema didattico, e linee guida dettagliate sulla loro efficace implementazione.

Del progetto *SuperCyberKids* fanno parte otto partner provenienti da cinque Paesi, incluse due organizzazioni a livello europeo, una che tratta specificatamente di cybersecurity (ECSO), e l'altra che raccoglie i dirigenti scolastici dei paesi membri EU (ESHA). ECSO ed ESHA assicureranno che tutti gli enti e gli organismi interessati a vario titolo alle questioni della sicurezza informatica dei bambini siano coinvolti nelle attività di progetto, attraverso panel e eventi di disseminazione su piccola scala, oltre al coinvolgimento diretto di almeno cinquanta dirigenti scolastici più almeno cento insegnanti nelle sessioni di sperimentazione.

I partner svolgeranno **quattro pilot** in quattro diversi contesti (a livello europeo in inglese, e nelle lingue nazionali in Italia, Estonia e Germania) per sottoporre a sperimentazione i risultati. Queste attività avranno come risultato lo sviluppo di un **Manuale di buone pratiche sull'educazione alla cybersecurity nelle scuole per i ragazzi dagli 8 ai 13 anni**. Il manuale includerà **raccomandazioni** per i ricercatori, i dirigenti

scolastici, gli insegnanti, i genitori, gli sviluppatori di giochi e i progettisti didattici, ed anche **Raccomandazioni** per i decisori politici, gli enti regolatori e le istituzioni coinvolte nell'educazione alla sicurezza informatica.

Il progetto ha già sviluppato il SuperCyberKids Learning Framework (SCKLF) e un'analisi dei giochi didattici applicati all'educazione digitale sulla base delle competenze acquisite. Queste risorse saranno presto a disposizione sul sito web di progetto. Seguiteci sui social media per essere informati dei nuovi sviluppi!

Il nostro sito web è questo <https://www.supercyberkids.eu/>, e potete seguirci con l'hashtag **#SuperCyberKids** sui nostri canali social.