



Safer internet day 2026

Schedatura

INTERLAND: Un videogioco per riflettere sul digitale

Claudia Lossi (supervisione di Federica Pelizzari)

Questa scheda presenta **Interland**, un videogioco educativo online pensato per accompagnare bambini e ragazzi nella scoperta di un uso consapevole, sicuro e responsabile di Internet. Sviluppato da Google all'interno del progetto *Vivi Internet, al meglio*, Interland unisce dinamiche ludiche coinvolgenti e riflessione critica, proponendosi come uno strumento efficace di educazione alla cittadinanza digitale.

Attraverso un mondo immaginario suddiviso in quattro ambientazioni tematiche, il gioco guida i giocatori (dai 6 ai 13 anni) ad affrontare situazioni che richiamano rischi e opportunità della vita online: dal cyberbullismo alla disinformazione, dalla tutela della privacy alla protezione dei dati personali. Ogni sfida stimola abilità cognitive, motorie e riflessive, favorendo lo sviluppo del pensiero critico e la capacità di prendere decisioni responsabili.

La scheda offre un'analisi approfondita del videogioco, esplorando le meccaniche, le competenze coinvolte, le scelte di design, le potenzialità educative e i limiti, con uno sguardo attento sia al contesto scolastico sia a quello familiare. Si tratta quindi di uno strumento pensato per insegnanti, educatori e genitori interessati a integrare il videogioco come risorsa formativa, capace di trasformare il gioco in un'occasione di apprendimento significativo sul mondo digitale

Titolo	
Destinatari	Dai 6 ai 13 anni
Data di uscita	Ottobre 2022
Sviluppatore / Editore	Google Commerce Ltd
Lingua originale	Inglese
Piattaforma	https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interland
Tipologia di VG	Videogioco Educativo
Progetto a cui è legato	Vivi Internet, al meglio: https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it

Breve descrizione	<p>Interland è un gioco educativo online sviluppato appunto da Google in collaborazione con il programma di sicurezza online Be Internet Awesome. È stato progettato per aiutare i bambini a comprendere e imparare come navigare in sicurezza su Internet, promuovendo allo stesso tempo comportamenti online positivi. Il gioco è adatto a tutte le età, ma è indicato soprattutto per i bambini dai 6 ai 13 anni. Il gioco è composto da una serie di sfide interattive, ognuna delle quali ha un obiettivo educativo specifico. È ambientato in un mondo immaginario fatto da quattro territori diversi, creati per aiutare i bambini ad acquisire le abilità necessarie per essere bravi cittadini digitali. Ogni territorio presenta un'ambientazione diversa e sfide specifiche che i bambini devono affrontare per progredire.</p>
--------------------------	--

1. Quali abilità questo VG mi chiede di utilizzare?	<p>Il videogioco proposto è suddiviso in quattro diversi minigiochi, i quali richiedono l'esercizio di alcune abilità comuni e di altre differenti a seconda dell'obiettivo di gioco. In generale il gioco richiede le abilità di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Manualità e velocità di riflessi: queste abilità sono necessarie per muoversi nei diversi mondi e per fuggire dagli antagonisti che si incontrano lungo la narrazione; -Motricità fine: questa abilità è necessaria per utilizzare con adeguata precisione i tasti che permettono di muovere il proprio personaggio all'interno dell'ambientazione di gioco; -Pazienza: questa abilità è necessaria poiché per superare un livello può essere necessario ripeterlo più volte. Questo anche perché avanzando nella narrazione le richieste del gioco risultano sempre più complesse; -Pensiero critico: questa abilità è necessaria poiché il gioco richiede di riflettere criticamente sui contenuti. Da questo punto di vista il gioco si configura anche come dispositivo utile a sviluppare senso civico e a riflettere sull'importanza di un buon utilizzo di Internet; -Comprensione del testo: questa abilità è necessaria per comprendere le consegne del gioco e dunque saper rispondere in modo corretto alle richieste.
--	---

	<p>Nello specifico le abilità richieste nei diversi livelli sono:</p> <p>Regno cortese (Kind kingdom) In questo minigioco è necessario utilizzare la motricità fine per far muovere il personaggio e farlo saltare sulle diverse piattaforme. Inoltre, è necessario l'esercizio delle abilità osservative per riconoscere gli antagonisti e distinguerli dagli altri internauti. Infine, è necessario l'utilizzo del problem solving poiché è richiesto di saper scegliere lo strumento adeguato tra quelli disponibili, per far fronte agli ostacoli. Per lo stesso motivo è richiesta anche l'abilità di saper gestire adeguatamente le risorse, poiché è importante non sprecare gli strumenti a disposizione, per utilizzarli nel momento adeguato.</p> <p>Fiume della realtà (Reality river) In questo minigioco è richiesto l'utilizzo della abilità di manualità poiché serve muovere i tasti nel modo corretto per spostarsi al di sopra delle piattaforme. Inoltre, è richiesta anche la capacità di pensiero critico poiché in questo livello per proseguire è importante riflettere sulle domande poste dal gioco e scegliere la risposta più adeguata. Infine, è richiesta anche velocità nei riflessi, poiché alcune domande dispongono di un tempo limite di 15 secondi per rispondere.</p> <p>Monte responsabile (Mindful mountain) In questo minigioco è richiesta l'abilità di motricità fine, in quanto è necessario posizionare con precisione gli specchi per direzionare in modo corretto il flusso di luce. Inoltre, è necessario saper osservare il campo di gioco per capire come la luce potrebbe riflettersi sugli specchi. È anche necessario utilizzare l'abilità di pensiero critico, poiché il livello richiede di saper fare delle ipotesi e di immaginarne le possibili conseguenze.</p> <p>Torre del tesoro (Tower of treasure) In questo minigioco è richiesta l'abilità di motricità fine e di velocità nei riflessi durante la fuga dagli antagonisti. Inoltre è richiesta l'abilità osservativa, in quanto il livello chiede di individuare gli oggetti necessari e di schivare invece gli ostacoli. Questa abilità è necessaria anche per proteggere la torre, individuando in modo veloce in quale direzione arrivino gli avversari. Infine, è chiesto l'esercizio del pensiero critico poiché il livello richiede di effettuare delle scelte, decidendo quale tra le opzioni suggerite dal gioco sia la migliore.</p> <p>Infine, a conclusione di ogni livello, il gioco propone il completamento di alcune frasi a testo bucato. Questo permette ai giocatori di esercitare il pensiero critico e di riflettere sui contenuti incontrati lungo la narrazione.</p>
<p>2. Perché gioco a questo VG (e, di riflesso, perché gioco in generale coi VG)?</p>	<p>Questo gioco permette di imparare nuove conoscenze rispetto al mondo di Internet, divertendosi e superando diverse sfide. Durante la sessione di gioco il bambino può divertirsi, utilizzando abilità differenti nei quattro mondi presenti.</p> <p>-Regno cortese: all'interno di questo mondo i giocatori imparano l'importanza dei comportamenti gentili e come reagire alle manifestazioni di cyberbullismo. Mediante il divertimento i bambini apprendono l'importanza di bloccare e segnalare gli atteggiamenti negativi sul web.</p> <p>-Fiume della realtà: all'interno di questo mondo i giocatori imparano come riconoscere le trappole del web, come affrontare hacker e fisher e come proteggersi dalle truffe online.</p>

	<p>-Monte responsabile: mediante questo minigioco i giocatori apprendono l'importanza della privacy online e come sia possibile proteggere le proprie informazioni sul web.</p> <p>-Torre del tesoro: in questo mondo i giocatori apprendono l'importanza di proteggere la propria identità online dagli hacker. Imparando a nascondere efficacemente le proprie informazioni sensibili.</p> <p>Questo gioco può essere facilmente introdotto anche in ambito scolastico, poiché, viste le sue caratteristiche ludiche ed i temi trattati, permette di apprendere nozioni importanti tramite il gioco.</p> <p>Per lo stesso motivo potrebbe essere anche un buon supporto per i genitori che cercano di guidare i figli ad un uso consapevole del web.</p>
<p>3. Questo VG cosa mi propone di fare?</p>	<p>Tra le categorie di gioco individuate da Caillois, il gioco si configura come esempio di gioco "Agon". Infatti, il gioco propone una competizione, in cui il giocatore deve sconfiggere l'avversario per arrivare all'obiettivo finale.</p> <p>In questo caso l'avversario è rappresentato da diversi personaggi antagonisti, i quali devono essere sconfitti per proseguire nella narrazione.</p> <p>Al contempo il gioco rappresenta una competizione anche verso sé stessi, in quanto è richiesta la messa in campo di abilità di pensiero critico e di riflessione in merito ai temi trattati dal gioco. Inoltre, ogni livello può essere ripetuto più volte, cercando di aumentare il proprio punteggio e diventando sempre più abili ed esperti nel gioco.</p>
<p>4. Le caratteristiche del protagonista e degli altri personaggi</p>	<p>All'interno del gioco il giocatore interpreta un piccolo robot blu che si muove all'interno di quattro diversi mondi superando diverse sfide.</p> <p>Questo personaggio non è modificabile o personalizzabile ed è il medesimo per ogni giocatore. Tra le sue abilità vi è la capacità di muoversi, correre o saltare all'interno dei diversi mondi per superare le sfide che incontra.</p> <p>Il giocatore riveste dunque i panni del protagonista della storia e lungo il suo cammino incontra diversi personaggi cattivi che deve cercare di sconfiggere.</p> <p>Gli incontri con questi antagonisti rappresentano in forma ludica alcune dinamiche che è possibile incontrare all'interno del mondo di Internet. Questi sono personaggi non giocabili (PNG), che il giocatore non può controllare e che non sono impersonificati da altri giocatori, ma controllati dal sistema di gioco. Gli antagonisti presenti nei diversi mondi sono:</p> <p>-Regno cortese: i "Piantagrane", sono robot gialli che infastidiscono gli altri internauti. Con i propri comportamenti essi rappresentano le manifestazioni di cyberbullismo, che il giocatore ha l'obiettivo di bloccare.</p> <p>-Fiume della realtà: i "Phisher imbroglioni" sono robot blu che, sulle sponde del fiume su cui si muove il personaggio, cercano di far cadere il giocatore con delle truffe. Questi antagonisti rappresentano i phisher e le modalità di truffa che è possibile incontrare online.</p> <p>-Monte responsabile: i "Chiacchieroni" sono robot rossi che cercano di rubare le informazioni del giocatore. Questi cercano di diffondere le sue informazioni personali, fingendosi parte dei gruppi ristretti del protagonista. Questa dinamica permette di comprendere l'importanza di condividere i propri dati solo con una ristretta cerchia di persone selezionate.</p> <p>-Torre del tesoro: gli "Hacker" sono robot verdi con l'obiettivo di accedere alla torre dove sono nascoste le informazioni del giocatore. Questi antagonisti rappresentano gli hacker che nel web potrebbero tentare di rubare dati sensibili.</p>

	<p>Inoltre, nel gioco sono presenti anche “gli internauti”, altri giocatori non attivi, di supporto alla narrazione di gioco. Si tratta di personaggi verso i quali il giocatore deve svolgere alcune azioni per proseguire nei diversi livelli. Anche questi giocatori non sono giocabili, ma controllati direttamente dal sistema di gioco.</p> <p>Tutti i personaggi hanno una grafica simile, formata da forme geometriche e colori vividi, design che li accomuna anche alle ambientazioni.</p> <p>Gli antagonisti di gioco esprimono emozioni negative tramite sonorità più gravi e aggressive, mentre gli internauti e il personaggio principale risultano personaggi positivi anche dalle sonorità che li caratterizzano.</p>
--	---

5. Il fattore spazio/ ambientazione	<p>Il gioco si svolge all'interno di quattro diversi mondi. La navigazione in questi mondi non è lineare, bensì il giocatore può decidere in quale spazio muoversi secondo un ordine non predefinito.</p> <p>La grafica degli ambienti è simile, ogni mondo presenta colori molto vividi ed un design stilizzato. I design privilegiano linee rigide, ricordando forme geometriche sia nelle ambientazioni che negli strumenti di gioco.</p> <p>La grafica risulta nel complesso semplice, non presentando eccessivi elementi ornamentali o decorativi, ma presentando prevalentemente elementi realmente significativi per il gioco.</p> <p>I diversi mondi entro cui il giocatore si muove sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Regno cortese: il gioco si svolge in uno scenario montuoso, formato da alberi, colline, grotte e massi stilizzati. I colori che prevalgono sono il verde, il blu e il marrone, colori tipicamente riconducibili alla natura. -Fiume della realtà: questo mondo si caratterizza per la presenza dei colori rosso e blu. In questo mondo il personaggio del gioco deve muoversi al di sopra di alcune piattaforme rosse dalla forma esagonale per evitare di cadere nel fiume sottostante. Anche in questo caso non sono presenti elementi decorativi, bensì la grafica risulta per lo più semplice e stilizzata. -Monte responsabile: il gioco si svolge al di sopra di una piattaforma dalla forma quadrata. I colori utilizzati sono il blu e il grigio. Anche in questo caso è molto evidente l'utilizzo di forme geometriche e di linee rigide. -Torre del tesoro, l'elemento primario di questo mondo è il castello, nel quale predominano i colori giallo, rosso e arancio. <p>Il castello è formato da diverse torri, ed è circondato da una pianura in cui sono presenti diversi massi. Come nei mondi precedenti anche qui le linee sono squadrate e gli elementi presenti ricordano le forme geometriche</p> <p>In conclusione, gli elementi ricorrenti all'interno del gioco sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -la presenza di linee rigide e di forme geometriche, -l'utilizzo di colori vividi e molto accesi, -ambientazioni non eccessivamente ricche di particolari, ma formate da elementi realmente necessari al gioco e non decorativi.
--	--

6. Il fattore tempo	<p>La narrazione della storia è univoca, ma il gioco si compone di quattro diverse parti, ognuna rappresentata da un diverso mondo e un diverso minigioco.</p> <p>Per portare a termine le sfide in ogni mondo è richiesto un tempo di circa 10-15 minuti. Il gioco non prevede un tempo limite entro il quale svolgere le sfide, bensì queste sono abbastanza brevi e per questo motivo nel complesso richiedono poco tempo per essere portate a termine.</p> <p>Durante la sessione di gioco è possibile mettere in pausa, ma non è possibile salvare i progressi e riprendere la partita in seguito. Per questo motivo si deduce che il gioco sia pensato per essere svolto in un'unica sessione, che complessivamente potrebbe essere di circa un'ora.</p>
----------------------------	--

	<p>Una volta concluso ogni minigioco al giocatore viene attribuito un punteggio e nel caso, questo non sia soddisfacente, è possibile ripetere, anche più volte, le sfide proposte. Per questo motivo, non è del tutto prevedibile il tempo che potrebbe richiedere portare a termine l'intero gioco.</p>
<p>7. L'interfaccia che mi permette di giocare con la macchina</p>	<p>Per i dispositivi touch screen la mobilità del giocatore è possibile grazie ad alcuni tasti presenti sullo schermo, i quali permettono di muovere il personaggio avanti, indietro o di farlo saltare.</p> <p>La collocazione dei comandi risulta comoda, in quanto prevede l'utilizzo di entrambe le mani, poiché i tasti sono posizionati sia a destra che a sinistra nella zona inferiore dello schermo. I tasti risultano adeguatamente grandi, ma non al punto da disturbare la scena di gioco. Giocando da computer invece è possibile muovere il personaggio attraverso i tasti di spostamento e la barra spaziatrice. In questo caso, secondo me, i comandi sono più precisi e vi è minor sensibilità nei movimenti</p> <p>Sullo schermo sono anche visibili alcuni strumenti di gioco tra cui:</p> <ul style="list-style-type: none"> -il proprio punteggio, visibile in alto a destra; -il tasto per mettere in pausa, visibile in alto a sinistra; -il report degli obiettivi raggiunti, il quale appare automaticamente quando un nuovo obiettivo viene raggiunto; -il livello di avanzamento nella sfida, visibile in alto, nel centro. Quest'ultimo cambia a seconda del mondo nel quale ci si trova e permette di vedere il proprio posizionamento rispetto all'obiettivo finale. <p>Inoltre, in ognuno dei mondi nei quali il personaggio si sposta si possono utilizzare tasti diversi.</p> <p>Regno cortese.</p> <p>In questo mondo sono presenti i seguenti tasti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -i cuori per inviare gentilezza agli altri giocatori; -il megafono per segnalare "i piantagrane" -i tasti rossi per bloccare "i piantagrane". <p>Fiume della realtà.</p> <p>In questo mondo sono presenti i tasti che permettono di direzionare il personaggio verso la giusta direzione a seconda della domanda posta dal gioco.</p> <p>Monte responsabile.</p> <p>Qui sono presenti i seguenti tasti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -gli specchi, i quali sono elementi movibili che è possibile inclinare a seconda delle indicazioni del gioco; -il tasto di invio per inviare l'informazione una volta posizionato lo specchio nel punto corretto <p>Torre del tesoro.</p> <p>In questo mondo sono presenti i seguenti tasti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -freccie per muovere il personaggio a secondi degli ostacoli o dei premi presenti, -tasti per spostarsi sulle torri del castello e scegliere dove posizionarsi per proteggere le fortezze dagli hacker.

<p>8. L'audio (musiche, rumori, effetti sonori...)</p>	<p>Il gioco presenta la medesima colonna sonora lungo tutto il percorso della narrazione. Il ritmo sonoro è ripetitivo, presentando una sonorità meccanica, in linea con la grafica geometrica del gioco. La colonna sonora può risultare eccessivamente invasiva durante il gioco e personalmente fastidiosa se mantenuta per l'intero arco della sessione di gioco. Il suono mantiene un ritmo standard durante l'evoluzione della narrazione, non cambiando o incalzando nel ritmo a seconda dell'avanzare dei progressi di gioco.</p> <p>Inoltre, è anche presente una voce che legge le frasi introduttive dei diversi livelli. Questo può essere molto utile per introdurre il gioco anche ai bambini più piccoli, per supportarli nella lettura e nella comprensione delle consegne. Inoltre, questo può essere un elemento d'aiuto anche per la personalizzazione nei confronti degli alunni DSA.</p> <p>In questo caso il suono contribuisce a mantenere la tensione di gioco e a rendere la sfida più accattivante.</p>
<p>9. La "meccanica di gioco"</p>	<p>Regno responsabile</p> <p>In questo mondo l'obiettivo del giocatore è muoversi nell'ambientazione, per raggiungere la vetta finale della montagna.</p> <p>Durante il suo percorso il giocatore ha l'obiettivo di mandare positività agli altri giocatori presenti, per sconfiggere le "vibes negative" inviate dai piantagrane, personaggi antagonisti. Per farlo è necessario raccogliere i cuori rossi distribuiti lungo il percorso e donarli agli altri giocatori.</p> <p>In questo modo vengono sbloccati elementi che permettono di salire sempre più verso la vetta della montagna e dunque la conclusione del gioco.</p> <p>Durante questo percorso si incontrano però i piantagrane, quando questo avviene è importante utilizzare il tasto rosso per bloccarli, oppure il megafono, per segnalarli.</p> <p>In questo mondo il gioco si conclude una volta raggiunta la vetta della montagna. In questo caso la conclusione del gioco contiene un insegnamento, in quanto sulla vetta è presente un piantagrane, ma è possibile sconfiggerlo soltanto mandando positività e facendolo diventare un personaggio positivo.</p> <p>Gli obiettivi in questo mondo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -usare il potere della divulgazione di Internet per diffondere positività; -bloccare i comportamenti prepotenti e inappropriati; -prendere posizione contro il bullismo e segnalarlo. <p>Fiume della realtà</p> <p>In questo mondo l'obiettivo del giocatore è muoversi sulle diverse piattaforme per evitare di cadere nel fiume.</p> <p>Per farlo è necessario rispondere in modo corretto alle domande che vengono poste dal gioco. Le domande sono relative alle modalità con le quali nel mondo di Internet sia possibile distinguere la realtà dalla finzione. Per quasi tutti i quesiti non è presente un limite di tempo per la risposta, per altri invece è richiesto di riflettere velocemente, ed è lasciato un tempo limite di 15 secondi per dare la risposta corretta.</p> <p>Se la risposta scelta risulta sbagliata, il personaggio cade nel fiume ed in seguito è possibile rispondere nuovamente alla domanda, senza ricominciare da capo il livello.</p> <p>Il traguardo si raggiunge una volta arrivati all'altra sponda del fiume, evitando di cadere in acqua e ottenendo più punti possibili.</p> <p>Gli obiettivi di questo mondo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconoscere il phishing e capire come segnalarlo; -riconoscere una potenziale truffa; -distinguere ciò che è vero e ciò che è falso.

	<p>Monte responsabile</p> <p>All'interno di questo mondo l'obiettivo di gioco è inviare le informazioni, rappresentate sotto forma di un raggio di luce, facendole arrivare nel punto corretto.</p> <p>Al di sopra di una piattaforma sono posizionati alcuni specchi, il giocatore deve posizionare il raggio di luce nel modo corretto, affinché, rimbalzando sugli specchi arrivi nel punto richiesto.</p> <p>All'interno del gioco sono presenti alcuni “chiacchieroni”, antagonisti del giocatore; per proseguire nel gioco è importante far arrivare a destinazione le informazioni, evitando che queste arrivino ai personaggi negativi.</p> <p>Gli obiettivi di questo mondo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -saper valutare cosa è meglio condividere in internet e con chi farlo; -riflettere sulle informazioni da tenere riservate; -comprendere il potere della condivisione e le sue conseguenze. <p>Torre del tesoro</p> <p>All'interno di questo mondo è richiesto di scappare dagli “hacker”, personaggi antagonisti, raccogliendo messaggi ed e-mail per nasconderli nella torre.</p> <p>Il giocatore deve muoversi, evitando gli ostacoli e raccogliendo gli elementi richiesti. Una volta giunto alla Torre del tesoro è importante costruire un'adeguata recinzione per evitare che gli hacker entrino all'interno della torre. Per fare questo è necessario rispondere correttamente alle domande poste dal gioco. Ogni volta che il giocatore risponde in modo corretto la torre si rinforza, fino a scacciare gli hacker grazie a una robusta protezione.</p> <p>Gli obiettivi in questo mondo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconoscere le informazioni che è importante tenere al sicuro; -proteggere i propri dati personali; -imparare a impostare una password funzionale a proteggere i propri dati. <p>Infine, ognuno di questi livelli si conclude con una fase riflessiva in cui vengono poste alcune domande a testo buco per riflettere su quanto acquisito all'interno del livello. A seguito della fase successiva per ogni livello è possibile scaricare l'attestato con il nome del giocatore.</p>
<p>10. Sviluppo del senso critico</p>	<p>Il gioco è ben strutturato e accattivante nella sua grafica, anche se forse i colori, eccessivamente vividi e accesi, possono risultare fastidiosi in una sessione di gioco prolungata.</p> <p>Inoltre, sarebbe utile anche prevedere la possibilità di eliminare il sottofondo musicale (possibile solo da computer e non da dispositivo touchscreen) poiché, prolungato lungo un'intera sessione di gioco, risulta fastidioso.</p> <p>Ciò che ho rilevato è che i tasti per muovere il personaggio sono forse eccessivamente sensibili, il che rende difficile essere precisi, soprattutto immaginando di proporre il gioco ai bambini di età inferiore. Allo stesso tempo il personaggio si muove anche in maniera troppo veloce, non in linea con i riflessi dei bambini.</p> <p>Inoltre, anche la mancata possibilità di salvare i progressi del gioco obbliga a concludere il gioco in un'unica sessione, non permettendo di dividere il gioco in più momenti.</p> <p>Altresì, immaginando di introdurre questo gioco all'interno di un progetto scolastico, sarebbe interessante prevedere la possibilità di creare dei gruppi di gioco, permettendo ai giocatori di interagire tra loro e presentando delle classifiche di gruppo.</p> <p>Certamente ritengo il gioco molto utile per riflettere sulle tematiche legate alla sicurezza di Internet. In particolare, le potenzialità del gioco risiedono nel fatto che alterni momenti ludici, che coinvolgono il divertimento e l'attenzione dei bambini, con momenti riflessivi in cui sono poste domande per riflettere criticamente sui contenuti analizzati.</p>

	<p>Un gioco di questo tipo è sicuramente in grado di sviluppare le capacità di pensiero critico, analizzando e riflettendo su tematiche importanti legate alle buone pratiche per un utilizzo consapevole di Internet.</p> <p>Questo gioco può essere di supporto sia nell'ambito scolastico, sia per i genitori che intendono promuovere e sviluppare la consapevolezza dei propri figli.</p> <p>D'altra parte, il coinvolgimento è garantito proprio grazie alle dinamiche ludiche e alle caratteristiche di gioco che lo rendono attrattivo per il pubblico al quale è rivolto.</p>
<p>11. I 36 principi di Gee</p>	<p>Questo videogioco offre una riflessione sui rischi legati all'uso di Internet, presentando i contenuti in modo ludico pur mantenendo un'impostazione impegnativa. Questa caratteristica si allinea al principio della motoria psico-sociale, che evidenzia come i giochi consentano di affrontare tematiche complesse in un ambiente controllato, dove le conseguenze sono limitate. I giocatori possono esplorare i rischi del cyberbullismo, della sicurezza dei propri dati personali e delle attività dei Fisher e degli hacker, ma all'interno di un contesto sicuro e protetto.</p> <p>Per i medesimi motivi nel gioco si riconosce anche il principio dell'identità, poiché il giocatore assume un'identità differente dalla propria, con la quale può fare esperienza in un ambiente diverso da quello dell'identità reale.</p> <p>Inoltre, questo gioco è in linea con il principio dell'apprendimento attivo e critico, poiché non stimola un apprendimento passivo, ma il giocatore è protagonista di un apprendimento attivo nel quale è chiamato a riflettere criticamente sui contenuti presentati.</p> <p>Per i temi trattati il gioco rispecchia anche il principio dell'amplificazione dello stimolo, poiché a fronte di un semplice gioco, i temi affrontati sono molto più ampi e con uno stimolo ludico il gioco è in grado di ottenere effetti importanti.</p> <p>Inoltre, la possibilità di ripetere più volte il gioco rispecchia il principio della pratica, secondo cui l'apprendimento passa dall'esercizio e dalla pratica, ma in un contesto in cui l'esercizio non è noioso, poiché il gioco permette di sfidare se stessi, ripetendo più volte i diversi livelli nel tentativo di raggiungere sempre un punteggio più elevato.</p> <p>Altresì, il fatto che nel gioco esistano più mondi rispecchia il principio della multimodalità, infatti ogni mondo presenta un minigioco differente, il quale è costituito da strutture e linguaggi differenti, diversificando le esperienze del giocatore.</p> <p>Infine, il gioco supporta il principio del transfer, secondo cui ciò che viene appreso all'interno del gioco può essere trasposto, adattato e utilizzato nel mondo reale. Questo perché le delicate tematiche affrontate dal gioco rispecchiano i rischi reali che il giocatore potrebbe affrontare nell'utilizzo quotidiano di Internet.</p>