



Guida al Gioco per Insegnanti

Nothing to Hide

CyberGeiger e Pedagogic University Freiburg, Germania
Febbraio 2026



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione e la Cultura (EACEA).
Né l'Unione Europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Nothing to Hide - Guida al Gioco per Insegnanti

Informazioni sul gioco:

Nothing to Hide è un gioco per browser in modalità giocatore singolo pensato per gli studenti, da giocare su tablet o sui computer della scuola. Per completare il gioco occorrono circa 20-30 minuti. Il gioco può essere utilizzato in modalità completamente anonima e i propri dati non vengono salvati.

È possibile accedere al gioco tramite il seguente link:

<https://dataprogames.ph-freiburg.de/nothing-to-hide/>



Per ulteriori informazioni sugli obiettivi didattici, consulta il Curriculum didattico di DataPro:

<https://www.datapro.education/curriculum/>

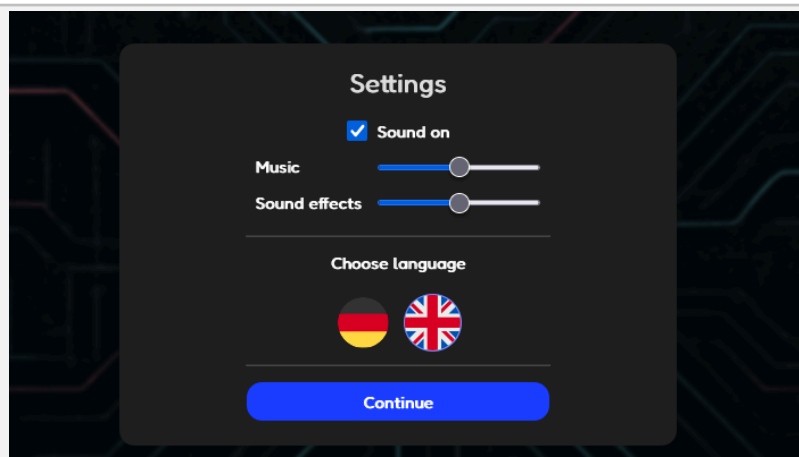
Il Curriculum DataPro è basato sul [Digital Competence Framework](#) (DigCom) dell'Unione Europea, che viene regolarmente aggiornato ed integrato nella maggior parte dei programmi scolastici nazionali dell'UE.

Per presentare il gioco ai tuoi studenti in classe, è consigliabile fornire loro alcune informazioni preliminari. Abbiamo creato delle diapositive, dei fogli di lavoro e del materiale didattico che potrai utilizzare durante le lezioni. I relativi programmi didattici (Syllabi) offrono una panoramica degli obiettivi di apprendimento per le rispettive classi e fanno riferimento alle competenze previste dai programmi scolastici nazionali. Puoi trovare e scaricare entrambi dal nostro sito web:

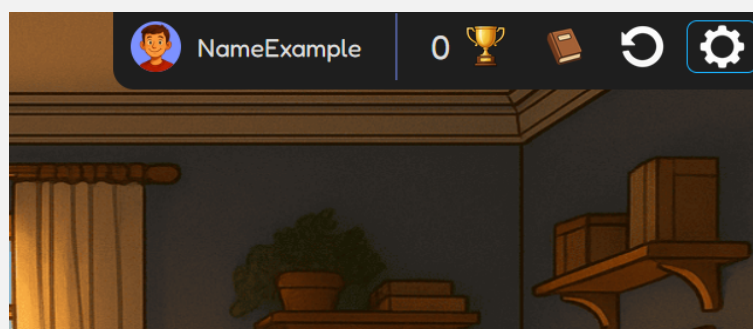
<https://www.datapro.education/>



	Consigli per l'uso in classe
Età consigliata	Dai 10 ai 13 anni
Durata media	20-30 minuti
Uso consigliato	Dopo la presentazione in classe dell'importanza delle misure di protezione dei dati, consigliamo di introdurre il concetto di privacy online utilizzando i nostri Syllabi, che includono diapositive e materiali didattici e sono disponibili sul nostro sito web. Nota: lo stesso giocatore può partecipare più volte al gioco, poiché le domande di ogni quiz vengono distribuite in modo casuale ad ogni sessione di gioco.
Browser consigliati	Per un'esperienza ottimale, consigliamo di utilizzare l'ultima versione di Google Chrome o Safari. Consiglio aggiuntivo: se si ha difficoltà a leggere i caratteri, si può ingrandire o rimpicciolire l'immagine direttamente nel browser. Per Windows: Ingrandire: Control (Ctrl) + Plus (+) Ridurre: Control (Ctrl) + Minus (-) Per Apple:: Ingrandire: Command (⌘) + Più (+) Ridurre: Command (⌘) + Meno (-)
Competenze Acquisite	Misure di protezione dei dati relative a cookie, phishing e password sicure. Distinzione tra informazioni private e pubbliche e cosa è opportuno condividere online (in base alla fascia d'età).
Trama	Per utilizzare in modo sicuro l'app fittizia «InstaVibe», il giocatore potrà decidere cosa condividere online e quali informazioni mantenere private. Inoltre, vengono illustrate misure pratiche di protezione dei dati, come la creazione di password sicure e il riconoscimento dei messaggi truffaldini.
Impostazioni	All'avvio del gioco vengono visualizzate le impostazioni. È possibile regolare il volume degli effetti sonori e della musica o disattivarli, nonché selezionare la lingua di gioco.

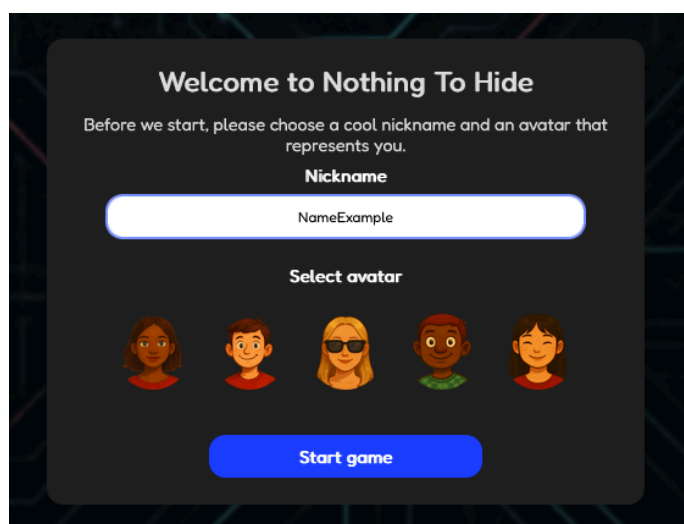


Le impostazioni possono essere modificate in qualsiasi momento durante la riproduzione, cliccando sull'icona a forma di ingranaggio nell'angolo in alto a destra:



Avvio del Gioco

All'avvio di una nuova partita, è necessario scegliere un nickname e un avatar. Può trattarsi del proprio vero nome o di un nome di fantasia: i dati del giocatore vengono utilizzati solo a scopo di visualizzazione e non verranno salvati.



Ricompense	Dopo aver accumulato un numero sufficiente di punti in un modulo di gioco, lo studente-giocatore riceverà un badge attestante la sua comprensione dell'argomento. Al termine del gioco, il giocatore visualizzerà una panoramica di tutti i badge ottenuti. I moduli in cui non è stato raggiunto il punteggio minimo potranno essere rigiocati.
Moduli	Il gioco è composto da 5 moduli o livelli. Ogni modulo illustra agli studenti un capitolo del Curriculum didattico DataPro, e comprende i seguenti elementi: Storia: Il gioco segue le vicende di uno studente che vuole installare «InstaVibe», una piattaforma social immaginaria. Durante la configurazione e l'utilizzo dell'app, il giocatore impara quali sono le pratiche digitali sicure e quelle non sicure. Mini-gioco: Un'attività breve, della durata di 1-2 minuti, che illustra o approfondisce l'argomento del modulo. Alcuni mini-giochi sono cronometrati. In questa sezione, i giocatori possono guadagnare punti. Quiz: Dopo aver completato la storia e il mini-gioco, il giocatore risponde a una serie di domande relative all'argomento. Anche qui è possibile guadagnare punti.

Modulo	Parte	Descrizione
Caricamento dell'immagine di profilo	Storia	Il giocatore deve creare un account «InstaVibe» e caricare una foto del profilo.
	Mini-gioco	Ricerca Oggetti Nascosti: Il giocatore deve individuare gli oggetti che non dovrebbero essere pubblicati online. Esempi: carta di credito, cartello stradale, password
	Competenze dal Curriculum DataPro	C.1; C.2; C.5
Cookie	Storia	Al giocatore viene chiesto di accettare i cookie di InstaVibe.
	Mini-gioco	Taglia-Cookie: Il giocatore deve disattivare i cookie che non sono strettamente necessari.

		Esempi di cookie non necessari: marketing, social media, tracciamento
	Competenze dal Curriculum DataPro	C.1; C.3
Phishing	Storia	Un compagno di classe invia un messaggio al giocatore.
	Mini-gioco	Phishing: Un subacqueo nuota verso delle buste da lettera appese a delle canne da pesca. Quando si avvicina abbastanza, appare un messaggio o un'e-mail. Il giocatore deve decidere se si tratta di spam. Se la risposta è corretta, la lettera si trasforma in una mela per il pesce. Se la risposta è sbagliata, il pesce perde un po' di energia.
	Competenze dal Curriculum DataPro	C.4
Post	Storia	Il giocatore vuole pubblicare il suo primo post su InstaVibe.
	Mini-gioco	Postare o non Postare: Il giocatore deve decidere se pubblicare o meno una serie di foto.
	Competenze dal Curriculum DataPro	C.5; C.2
Password	Storia	L'utente deve creare una password per il proprio account InstaVibe.
	Mini-gioco	Distruggi-Password: Spostando la lama della sega, il giocatore elimina le password non sicure e mantiene quelle sicure. Esempi di password non sicure: password, 12345
	Competenze dal Curriculum DataPro	C.2

