



Przewodnik dla nauczycieli po grze „Nothing to hide”

CyberGeiger i Pedagogic University Freiburg, Niemcy
Luty 2026



**Co-funded by
the European Union**

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA).
Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

„Nothing to Hide” – przewodnik po grze dla nauczycieli

O grze:

„Nothing to Hide” to przeglądarkowa gra dla jednego gracza, stworzona z myślą o uczniach korzystających ze szkolnych tabletów lub laptopów. Przejście gry zajmuje około 20–30 minut. Gra jest całkowicie anonimowa i nie są w niej zapisywane żadne dane.

Dostęp do gry można uzyskać, klikając ten link:

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



Więcej informacji na temat celów nauczania znajdziesz w programie nauczania DataPro:

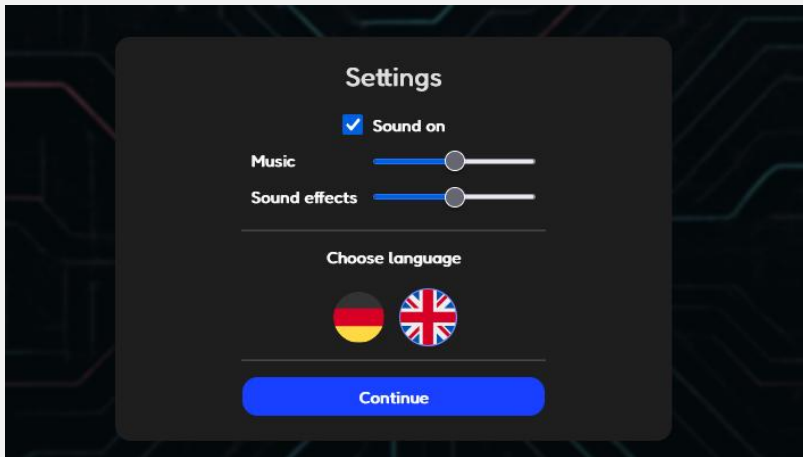
<https://www.datapro.education/curriculum/>

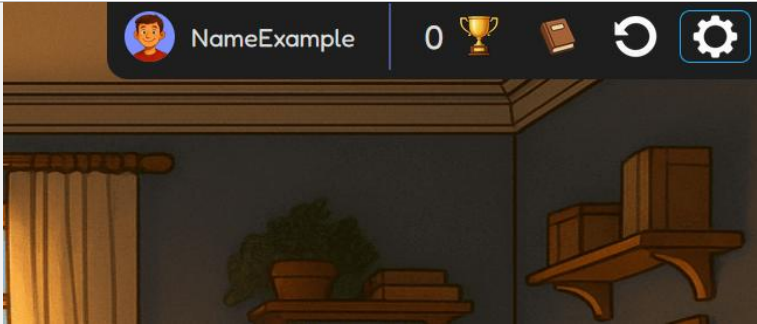
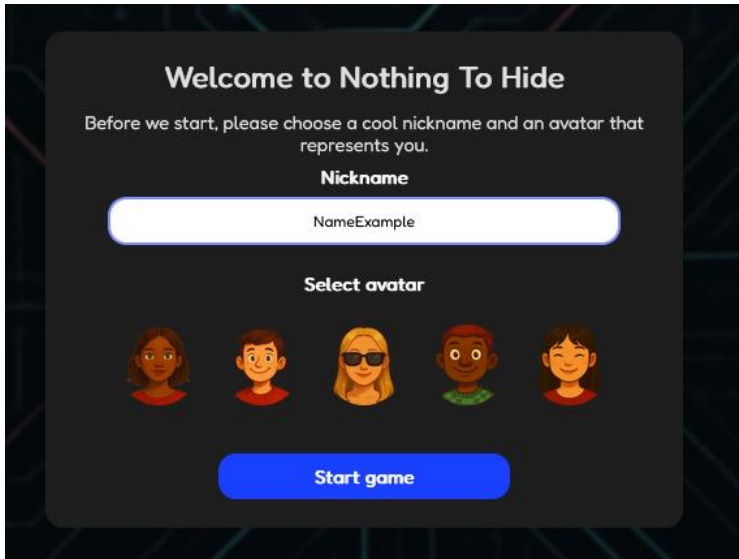
Program nauczania DataPro opiera się na unijnych [ramach kompetencji cyfrowych](#) (DigCom), które są regularnie aktualizowane i wdrażane w większości krajowych programów nauczania w UE.

Aby zaprezentować grę uczniom podczas zajęć, zalecamy wcześniejsze przygotowanie materiałów wprowadzających. Przygotowaliśmy dla Państwa slajdy, arkusze ćwiczeń i materiały do ćwiczeń, z których można korzystać podczas zajęć. Odpowiednie scenariusze lekcji zawierają przegląd celów nauczania dla poszczególnych klas oraz odniesienia do kompetencji określonych w krajowych programach nauczania. Zarówno slajdy, jak i scenariusze lekcji można znaleźć i pobrać z naszej strony internetowej:

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



	Zalecenia dotyczące wykorzystania w klasie
Zalecany wiek	10 do 13 lat
Średni czas trwania	20-30min
Zalecane zastosowanie	W ramach kontynuacji po omówieniu w klasie znaczenia środków ochrony danych zalecamy wprowadzenie do zagadnienia prywatności w Internecie z wykorzystaniem naszych odpowiednich scenariuszy lekcji, które zawierają slajdy i materiały dydaktyczne i są dostępne na naszej stronie internetowej. Uwaga: ta sama osoba może grać w tę grę wielokrotnie, ponieważ pytania w każdym quizie są losowo dobierane podczas każdej sesji gry.
Zalecana przeglądarka	Aby zapewnić sobie optymalny komfort użytkowania, zalecamy korzystanie z najnowszej wersji przeglądarki Google Chrome lub Safari. Dodatkowa wskazówka: jeśli masz problem z rozmiarem czcionki, możesz powiększyć lub pomniejszyć widok bezpośrednio w przeglądarce internetowej. W systemie Windows: Przybliż: Control (Ctrl) + Plus (+) Oddal: Control (Ctrl) + Minus (-) W systemie Apple: Przybliż: Command (⌘) + Plus (+) Oddal: Command (⌘) + Minus (-)
Nabyte kompetencje	Środki ochrony danych dotyczące plików cookie, phishingu i bezpiecznych haseł. Rozróżnienie między informacjami prywatnymi a publicznymi oraz tym, co warto udostępniać w Internecie (z uwzględnieniem grupy wiekowej).
Fabula	Aby bezpiecznie korzystać z fikcyjnej aplikacji „InstaVibe”, gracz może sam zdecydować, co udostępnić w sieci, a jakie informacje zachować dla siebie. Ponadto sprawdzana jest znajomość praktycznych środków ochrony danych, takich jak tworzenie bezpiecznych haseł i rozpoznawanie wiadomości mających na celu oszustwo.
Ustawienia	Po uruchomieniu gry wyświetlą się ustawienia. Można w nich regulować głośność efektów dźwiękowych i muzyki lub całkowicie je wyciszyć, a także zmienić język gry.  W trakcie gry możesz w dowolnym momencie dostosować ustawienia, klikając ikonę koła zębatego w prawym górnym rogu:

		
Rozpoczęcie gry	Przed rozpoczęciem nowej gry należy wybrać pseudonim i awatar. Może to być Twoje prawdziwe imię lub imię wymyślone – Twoje dane służą wyłącznie do wyświetlania i nie zostaną zapisane. 	
Nagrody	Po zebraniu wystarczającej liczby punktów w danym module uczniowie otrzymują odznakę potwierdzającą opanowanie danego tematu. Pod koniec gry gracze mogą zapoznać się z zestawieniem wszystkich zdobytych odznak. Moduły, w których nie osiągnięto minimalnej liczby punktów, można powtórzyć.	
Moduły	Gra składa się z 5 modułów. Każdy moduł poświęcony jest jednemu rozdziałowi programu nauczania DataPro i zawiera następujące elementy: Fabula: Gra opowiada o uczniu, który chce zainstalować „InstaVibe” – fikcyjną platformę społecznościową. Podczas konfiguracji i korzystania z aplikacji gracz poznaje zasady bezpiecznego i niebezpiecznego zachowania w sieci. Minigra: Krótkie, trwające 1–2 minuty zadanie, które uczy lub utrwala temat modułu. Niektóre minigry zawierają licznik czasu. Gracze mogą zdobywać punkty w tej sekcji. Quiz: Po ukończeniu historii i minigry gracz odpowiada na zestaw pytań związanych z tematem. Tutaj również można zdobywać punkty.	

Moduł	Część	Opis
Przesyłanie zdjęcia profilowego	Fabula	Użytkownik chce założyć konto w serwisie InstaVibe i dodać zdjęcie profilowe.
	Minigra	Wyszukiwanie ukrytych przedmiotów: Gracz musi znaleźć przedmioty, których nie należy publikować w Internecie. Przykłady: karta kredytowa, znak drogowy, hasła
	Kompetencje programowe	C.1, C.2, C.5
Pliki cookie	Fabula	Gracz jest proszony o wyrażenie zgody na używanie plików cookie serwisu InstaVibe.
	Minigra	Cookie Cutter: Gracz musi odrzucić pliki cookie, które nie są absolutnie niezbędne. Przykłady zbędnych plików cookie: marketingowe, związane z mediami społecznościowymi, śledzące
	Kompetencje programowe	C.1, C.3
Phishing	Fabula	Kolega z klasy wysyła graczowi wiadomość.
	Minigra	Phishing: Nurek płynie w kierunku liter zwisających z wędek. Gdy zbliży się wystarczająco blisko, pojawia się wiadomość lub e-mail. Gracz musi zdecydować, czy jest to spam. Prawidłowe decyzje zamieniają literę w jabłko dla ryby. Błędne decyzje powodują, że ryba traci część zdrowia.
	Kompetencje programowe	C.4
Wpisy	Fabula	Gracz chce opublikować pierwszy post na InstaVibe.
	Minigra	Opublikować czy nie: Gracz musi zdecydować, czy opublikować niektóre zdjęcia, czy nie.
	Kompetencje programowe	C.5, C.2
Hasła	Fabula	Użytkownik musi utworzyć hasło do swojego konta InstaVibe.
	Minigra	Niszczarka haseł: Przesuwając ostrze piły, gracz niszczy niebezpieczne hasła i zachowuje te silne. Przykłady niebezpiecznych haseł: password, 12345
	Kompetencje programowe	C.2