

PROGETTO “SMISH OR PASS”

Il nostro progetto si concentra sul fenomeno dello *smishing*, una forma di truffa digitale che avviene tramite SMS o messaggi su smartphone. In questi messaggi, i truffatori cercano di ingannare le persone spingendole a cliccare su link pericolosi o a fornire dati personali, come password o informazioni bancarie.

Per sensibilizzare su questo problema in modo coinvolgente, abbiamo deciso di realizzare un mini-gioco interattivo (realizzato con Canva) chiamato “**SMISH OR PASS**”. Nel gioco vengono mostrati diversi messaggi simili a quelli che si possono ricevere nella vita reale: il giocatore deve leggere attentamente il contenuto e decidere se si tratta di una truffa oppure di un messaggio autentico.

A seconda della scelta, si clicca su uno dei due pulsanti:

- **SMISH**, se si pensa che il messaggio sia pericoloso
- **PASS**, se invece sembra affidabile

L’obiettivo principale del progetto non è solo giocare, ma soprattutto aiutare le persone a riconoscere i segnali tipici delle truffe, sviluppando maggiore attenzione e spirito critico quando si ricevono messaggi sospetti.

In questo modo, attraverso un’attività semplice e interattiva, vogliamo contribuire a informare e prevenire un fenomeno sempre più diffuso, rendendo gli utenti più consapevoli e sicuri nell’uso quotidiano della tecnologia.

Il progetto è stato unicamente pensato e realizzato da **Aurora Potenza, Keyla Caulo, Emma Verri e Anna Francini** della classe **4G**, presso l’IIS Alberti Dante artistico, indirizzo grafica pubblicitaria.

PER ACCEDERE AL PROGETTO CLICCARE IL LINK SOTTOSTANTE

<https://missioncomplete26.my.canva.site/smishorpass>