

Yukai!

Pacchetto Scuola 2026

Documento destinato a dirigenti scolastici e referenti per la didattica digitale.

Data revisione: 28 / 07 / 2026

Indice

1.	Presentazione del servizio.....	3
	Yukai! per il docente singolo e Yukai! per l'istituto	3
	Come funziona: 1... 2... 3... Yukai!	4
	Versatilità didattica	4
	La community	4
	Partnership	5
2.	Modalità di accesso.....	5
	Livelli utente.....	8
	Supporto	8
3.	Funzionalità Principali	9
	Creazione del cruciverba con AI	9
	Personalizzazione della griglia e dei contenuti	10
	Pubblicazione e condivisione	10
	Esperienza di gioco.....	10
	Pagina esito e valutazione automatica.....	11
	Classifica (Leaderboard)	12
	Stampa ed esportazione.....	12
	CruciLab - Laboratorio di cruciverba	13
	Focus Tracking per attività controllate	14
4.	Gamification della didattica.....	15
	Timer a Conto alla Rovescia	15
	Modalità Memoria.....	15
	Parole Segrete.....	16
	Crossy.....	17
	Gioco a Catena (CruciLab).....	17
	Messaggio di Uscita Personalizzato.....	18

Escape Room.....	18
Cruci Rivela.....	19
5. Inclusività e Accessibilità	21
Studenti con DSA	21
Studenti con BES.....	22
Studenti NAI (Neo Arrivati in Italia)	22
Scuola dell’infanzia e pre-alfabetizzazione	24
Modalità multimediale immersiva.....	25
Accessibilità multidevice	26
Riepilogo degli strumenti di inclusività.....	26
6. Prevenzione del cyberbullismo e sicurezza educativa	27
Il contesto	27
Come funziona	28
Perché questo approccio	30
7. Adozione governata, formazione e dashboard di istituto.....	31
8. Formazione docenti.....	32
9. Corsi, classi, integrazione Google Classroom e modalità No-Google.....	33
10. Community scolastica e catalogo di istituto.....	36
11. Privacy Policy e Termini di Servizio.....	38
12. Piano Tariffario	39
Pacchetto Scuola Basic	40
Pacchetto Scuola Plus	41
Pacchetto Scuola Unlimited.....	41
Pre-acquisto 2026–2027	41
Upgrade con assorbimento del valore	42

1. Presentazione del servizio

Cos'è Yukai!

Yukai! è una piattaforma web per la creazione, la condivisione e lo svolgimento di cruciverba didattici personalizzati, sviluppata da **YUKAI! Srl**, azienda spinoff dell'Università di Siena, in partnership con **Aretè Formazione**.

Yukai! costruisce un'esperienza didattica profonda e multiforme attorno al cruciverba: una forma di gioco che mette al centro la parola, strumento primario di pensiero, comprensione e comunicazione. A partire da questo nucleo, la piattaforma sviluppa meccaniche di gamification, strumenti di inclusività, modalità collaborative e funzioni di monitoraggio che trasformano il semplice esercizio lessicale in un ecosistema di apprendimento attivo.

Yukai! mette nelle mani del docente uno strumento semplice e immediato per trasformare qualsiasi argomento in un'attività interattiva: basta inserire un testo, un PDF, una presentazione PowerPoint, un'immagine o anche solo un argomento, e l'intelligenza artificiale genera il cruciverba in pochi secondi. Il docente può poi personalizzare risposte, definizioni, layout e livello di difficoltà, adattando il risultato alle esigenze specifiche della classe.

"La parola è lo strumento principale per l'organizzazione del pensiero."

Aleksandr Lurija

Yukai! per il docente singolo e Yukai! per l'istituto

Yukai! è accessibile gratuitamente ai docenti singoli che desiderano creare, condividere e utilizzare cruciverba didattici con le proprie classi. Questa disponibilità favorisce la sperimentazione spontanea, la diffusione dal basso e la crescita di una community di docenti attivi.

Il **Pacchetto Scuola** è invece pensato per gli istituti che vogliono trasformare l'uso individuale della piattaforma in un'adozione scolastica coordinata, accompagnata e governata.

Rispetto all'uso gratuito individuale, l'offerta istituzionale aggiunge strumenti e servizi pensati per la scuola nel suo insieme, tra cui:

- gestione dei docenti associati all'istituto;
- dashboard e strumenti di coordinamento;
- accompagnamento formativo con Aretè Formazione;
- catalogo scolastico interno per la condivisione delle risorse tra docenti;
- organizzazione di corsi, classi o progetti didattici;
- integrazione con ambienti digitali scolastici, come Google Classroom;

- funzioni dedicate alla sicurezza educativa e alla prevenzione del cyberbullismo.

In questo modo Yukai! può essere utilizzato sia come strumento immediato per il singolo docente, sia come piattaforma adottata dall'istituto per costruire percorsi didattici condivisi, inclusivi e coerenti con le esigenze organizzative della scuola.

Come funziona: 1... 2... 3... Yukai!

1. Creazione rapida.
Crea e distribuisci il tuo cruciverba in pochi secondi grazie all'IA di Yukai! Il lavoro viene salvato automaticamente; se chiudi la pagina per errore potrai ripristinare la sessione al rientro.
2. Apprendimento coinvolgente.
Coinvolgi i tuoi studenti con attività interattive e stimolanti, accessibili da qualsiasi dispositivo (computer, tablet, smartphone) senza bisogno di installare nulla.
3. Monitoraggio facile.
Monitora i progressi dei tuoi studenti grazie a statistiche in tempo reale, classifiche ed esportazione dei risultati.

Nel Pacchetto Scuola, il monitoraggio può essere esteso a un livello più ampio di coordinamento dell'adozione: l'istituto può osservare l'utilizzo della piattaforma, valorizzare le attività didattiche prodotte e facilitare il lavoro dei docenti coinvolti.

Versatilità didattica

Yukai! può essere utilizzato come:

- **Verifica o esercizio:** per valutare o consolidare le conoscenze.
- **Didattica esplorativa:** per esplorare nuove tematiche in modo ludico.
- **Flipped learning:** i cruciverba vengono assegnati come preparazione alla lezione.
- **Inclusione:** strumenti integrati di accessibilità, come font ad alta leggibilità, sintesi vocale, tutto maiuscolo e zoom testi, rendono i cruciverba fruibili da tutti gli studenti, compresi quelli con DSA o BES.
- **Cittadinanza digitale e prevenzione del cyberbullismo:** nei contesti in cui gli studenti producono contenuti, Yukai! può supportare il docente nell'individuazione di parole, definizioni, nickname o testi potenzialmente offensivi, discriminatori o riconducibili a dinamiche di cyberbullismo.
- **Lavoro di istituto:** attraverso il Pacchetto Scuola, le attività create dai singoli docenti possono diventare parte di un catalogo scolastico interno, riutilizzabile da colleghi, dipartimenti, plessi o gruppi di progetto.

La community

Yukai! è già utilizzato attivamente nelle scuole italiane, con una community in rapida crescita (+50% mese su mese dalla fine del 2025):

- Centinaia di autori ed educatori creano esperienze didattiche coinvolgenti.
- Decine di ambassadors diffondono la missione nelle scuole e nelle comunità educative.
- Migliaia di cruciverba didattici pubblicati e condivisi sulla piattaforma.
- Decine di migliaia di esperienze di gioco completate, nelle classi o a casa.

La maggior parte degli utenti registrati è diventata essa stessa autrice di contenuti: Yukai! non è solo uno strumento di fruizione, ma una piattaforma che stimola la creazione attiva.

Nel Pacchetto Scuola, il concetto di community viene declinato a livello di istituto: la scuola può costruire una propria comunità professionale interna, fondata sulla condivisione controllata delle risorse didattiche, sul riuso dei materiali e sulla valorizzazione dei docenti che partecipano all'adozione della piattaforma.

Partnership

Yukai! opera in partnership con **Aretè Formazione**, una rete di esperti a supporto dei docenti che li guida nell'uso didattico dei cruciverba.

Nel Pacchetto Scuola, Aretè Formazione svolge un ruolo centrale nell'accompagnamento degli istituti: non solo supporto tecnico, ma formazione didattica, progettazione di attività inclusive, buone pratiche d'uso, percorsi per referenti interni e supporto alla costruzione di un'adozione scolastica consapevole.

La piattaforma nasce nel contesto dell'Università di Siena e dei suoi partner, tra cui Pluriversum e Ikigai.

2. Modalità di accesso

Yukai! prevede modalità di accesso distinte per studenti, docenti singoli e docenti inclusi in un Pacchetto Scuola, con livelli di complessità proporzionati al ruolo e al contesto di utilizzo.

La piattaforma adotta come impostazione ordinaria un modello di accesso anonimo per gli studenti: gli studenti non devono creare un account personale, non devono registrarsi e non devono fornire dati personali per svolgere le attività didattiche assegnate dal docente.

I docenti accedono alla piattaforma tramite registrazione, mentre gli istituti che aderiscono al Pacchetto Scuola possono associare i docenti alla propria organizzazione e, ove previsto, individuare uno o più referenti interni.

Studenti: accesso immediato, anonimo e senza account

Gli studenti non hanno bisogno di registrarsi per svolgere un cruciverba Yukai!.

Ricevono dal docente un link diretto o un codice QR e accedono immediatamente all'attività come ospiti anonimi. In alternativa, possono inserire il codice di gioco, nel formato XXX-XXXX-XXX, nella sezione **GIOCA** del sito.

Questa modalità riduce al minimo la complessità di accesso e permette di utilizzare Yukai! anche in classe, a casa, durante laboratori o in attività temporanee, senza creare account studente e senza richiedere procedure preliminari.

Nell'accesso ordinario non viene raccolto alcun dato personale dello studente. Eventuali risultati sono associati a un nickname, a un personaggio, a un codice o a un identificativo didattico non direttamente riconducibile allo studente, secondo le modalità scelte dal docente e dall'istituto.

L'obiettivo di Yukai! è mantenere l'esperienza studente il più possibile semplice, sicura e anonima, lasciando al docente il controllo dell'attività didattica e riducendo al minimo il trattamento di dati personali.

Login studenti: solo su richiesta dell'istituto

Il login studente non rappresenta la modalità ordinaria di utilizzo di Yukai!.

Yukai! è disponibile a valutare l'attivazione di modalità di accesso autenticato per studenti solo su richiesta esplicita dell'istituto, nell'ambito di progetti educativi formalmente autorizzati e nel rispetto delle procedure interne della scuola.

In tali casi, l'attivazione può avvenire solo qualora l'istituto abbia raccolto o gestito le autorizzazioni necessarie, incluse eventuali informative e consensi delle famiglie, ove richiesti dalla normativa o dalle policy scolastiche applicabili.

Questa modalità resta quindi secondaria, opzionale e subordinata alle scelte organizzative, amministrative e privacy dell'istituto.

Utilizzo con Google Classroom

Per gli istituti che utilizzano Google Classroom, Yukai! può integrarsi nel flusso di lavoro già adottato dalla scuola.

In questo scenario, l'identità dello studente resta governata dall'ambiente Google Workspace for Education dell'istituto, nel quale la scuola ha già definito account, autorizzazioni, informative e regole d'uso.

Yukai! mantiene un approccio di minimizzazione: non importa anagrafiche studenti, non richiede indirizzi email personali e non conserva nomi, cognomi o dati di profilo degli studenti, salvo diversa configurazione formalmente autorizzata dall'istituto.

L'integrazione consente quindi di distribuire e svolgere attività Yukai! nel contesto di Classroom, mantenendo l'esperienza Yukai! orientata alla pseudonimizzazione e alla raccolta dei soli dati didattici necessari allo svolgimento dell'attività.

Docenti: registrazione tramite Aretè Formazione

Per creare, pubblicare e condividere cruciverba, il docente deve registrarsi tramite Aretè Formazione.

La procedura prevede i seguenti passaggi:

1. Crea un account su Aretè Formazione

Vai su areteformazione.it e clicca su “Accedi”. Puoi registrarti con Google, per un accesso rapido, oppure inserendo nome, cognome e indirizzo email.

2. Documenta l'affiliazione scolastica

Nella sezione “Il mio Account > Dettagli Account”, compila i campi richiesti: tipo di utente, istituto scolastico e codice fiscale.

3. Entra su Yukai!

Vai su areteformazione.it/yukai e clicca su “Crea il tuo cruciverba!”. Inserisci la tua email e indica il tuo Ambassador di riferimento, oppure seleziona “Aretè Formazione” o “Community Yukai!”. In alternativa, utilizza un codice invito ricevuto da un collega.

4. Accetta le policy

Conferma Privacy Policy e Cookie Policy di Yukai! e clicca su “Richiedi Accesso”.

Chi è già utente Aretè può saltare direttamente al passaggio 3.

Docenti inclusi nel Pacchetto Scuola

Nel Pacchetto Scuola, i docenti autorizzati dall'istituto possono essere associati alla scuola o alla rete scolastica aderente.

Questa associazione consente di distinguere l'uso individuale gratuito della piattaforma dall'adozione istituzionale. Il docente continua a utilizzare Yukai! come ambiente di creazione didattica, ma può accedere anche alle funzionalità previste dal pacchetto sottoscritto dall'istituto, secondo il piano attivato.

Tra le funzionalità istituzionali possono rientrare:

- accesso alle funzionalità avanzate previste per i docenti inclusi;
- partecipazione al catalogo scolastico interno;
- organizzazione di attività in corsi, classi o progetti;
- accesso agli strumenti di analisi formativa degli errori, ove previsti dal piano;
- utilizzo delle integrazioni scolastiche abilitate dall'istituto;
- partecipazione ai percorsi formativi e di accompagnamento curati da Aretè Formazione.

L'associazione del docente all'istituto permette alla scuola di promuovere un uso coordinato della piattaforma, favorire la condivisione delle risorse e accompagnare l'adozione didattica in modo più ordinato.

Referenti di istituto

L'istituto può individuare uno o più referenti interni Yukai!, ad esempio tra animatore digitale, team innovazione, funzione strumentale, referente per il cyberbullismo o altri docenti incaricati.

Il referente di istituto può svolgere funzioni di raccordo tra scuola, docenti e Aretè Formazione, supportando l'avvio della piattaforma, la diffusione delle buone pratiche, la costruzione del catalogo scolastico interno e il coordinamento dei docenti coinvolti.

Il ruolo del referente non sostituisce l'autonomia del singolo docente nella progettazione delle attività, ma facilita l'adozione condivisa della piattaforma all'interno della scuola.

Livelli utente

Livello	Chi è	Come si accede
Ospite	Studente / giocatore anonimo	Link, QR code o codice di gioco - nessun account
Utente	Docente registrato	Registrazione Aretè + richiesta accesso Yukai!
Ambassador	Docente attivo e promotore	Progressione automatica basata su utilizzo e condivisione
Ambassador Founder	Primi sostenitori del progetto	Invito diretto
Docente incluso nel Pacchetto Scuola	Docente associato a un istituto aderente	Abilitazione nell'ambito del pacchetto sottoscritto dalla scuola
Referente Yukai! di istituto	Docente o figura incaricata dall'istituto	Individuazione da parte della scuola aderente

La progressione ad Ambassador avviene in modo naturale grazie all'utilizzo attivo della piattaforma e alla promozione nella propria comunità scolastica. Non richiede pagamenti o candidature.

Nel Pacchetto Scuola, i docenti inclusi possono accedere alle funzionalità previste dal piano dell'istituto, indipendentemente dal percorso individuale di progressione nella community pubblica di Yukai!.

Supporto

- Problemi con Yukai!: supporto@yukai.it
- Problemi con l'account Aretè: info@areteformazione.it

Per gli istituti aderenti al Pacchetto Scuola, le modalità di supporto e accompagnamento possono essere integrate con i percorsi formativi e le attività previste da Aretè Formazione.

3. Funzionalità Principali

Le funzionalità di Yukai! sono organizzate in tre aree: creazione assistita da AI, esperienza di gioco e monitoraggio dei risultati.

Le funzionalità di base sono accessibili gratuitamente ai docenti registrati. Alcune funzionalità avanzate si sbloccano progressivamente con il livello utente, mentre altre, come l'analisi formativa degli errori e gli strumenti di adozione istituzionale, sono disponibili nell'ambito del Pacchetto Scuola, secondo il piano attivato.

Creazione del cruciverba con AI

Il docente può generare un cruciverba completo in pochi secondi partendo da molteplici sorgenti.

Sorgente	Esempio
Prompt testuale	<i>"I pianeti del sistema solare, livello scuola primaria"</i>
Testo incollato	Un brano da un manuale, appunti di lezione
File caricato	PDF (anche scansionati), PowerPoint, Word, HTML
Immagine	Foto di una pagina, di un esperimento, di un'opera d'arte
URL	Un articolo web, una pagina Wikipedia

L'intelligenza artificiale estrae i concetti chiave e produce sia le risposte sia le definizioni. Il docente può:

- calibrare il livello del destinatario: Primaria, Secondaria I grado, Secondaria II grado, Università o testo libero
- scegliere la lingua delle risposte e delle definizioni indipendentemente, ad esempio italiano, inglese, francese, spagnolo o combinazioni per esercizi bilingue;
- regolare lo sforzo cognitivo dell'AI per ottenere definizioni più semplici o più impegnative;
- generare suggerimenti, cioè definizioni alternative, e letture utili, cioè brevi approfondimenti, per ogni parola;

modificare, aggiungere o rimuovere qualsiasi riga manualmente prima di generare la griglia.

Una volta pronta la tabella, un clic su *Genera cruciverba* costruisce la griglia incrociata, visibile in anteprima in tempo reale.

Personalizzazione della griglia e dei contenuti

Il docente può personalizzare il cruciverba intervenendo sia sulla griglia sia sui contenuti.

Sono disponibili:

- dimensioni della griglia configurabili, con altezza e larghezza massima;
- immagine di sfondo, con upload diretto, ricerca da archivi gratuiti come Unsplash, Pixabay e Wikimedia, oppure crop editor;
- definizioni multimediali, disponibili per profili Ambassador e docenti inclusi nei piani che le prevedono, con immagini e audio come definizioni al posto del testo;
- registrazione dal microfono e trimmer audio per creare definizioni sonore direttamente nell'editor;
- layout dell'editor in modalità split, con griglia e tabella affiancate, solo tabella o solo griglia;
- anteprima in modalità gioco o modifica.

Pubblicazione e condivisione

Alla pubblicazione il docente configura:

- metadati: titolo, autore, descrizione;
- aiuti disponibili: suggerimenti, letture utili, svela la lettera tramite long press, lettura audio con TTS multilingua;
- modalità punteggio: percentuale lettere corrette oppure percentuale parole corrette;
- modalità di accesso: accesso ospite anonimo come modalità ordinaria, con eventuali configurazioni diverse solo nei contesti istituzionali autorizzati;
- mostra risultati: abilita o disabilita la pagina esito dopo l'invio;
- gioca ancora: consente a giocatori ospiti di rigiocare con un nuovo nickname.

La piattaforma genera automaticamente:

- link di gioco, condivisibile via chat, email o registro elettronico;
- codice QR, stampabile e proiettabile in classe;
- codice alfanumerico, nel formato XXX-XXXX-XXX, inseribile nella sezione **GIOCA** del sito;
- link duplica, che permette a un collega di copiare il cruciverba e personalizzarlo.

Esperienza di gioco

Il giocatore accede dal link, dal QR code o dal codice e trova un'interfaccia pulita e responsive, utilizzabile da computer, tablet e smartphone.

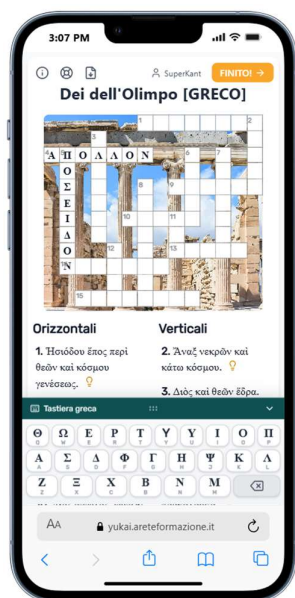
L'interazione è semplice: il giocatore tocca o clicca una casella, digita la lettera e usa le frecce per navigare. Il pulsante **FINITO!** invia la soluzione.

Durante il gioco sono disponibili aiuti configurabili dal docente, come svela la lettera, suggerimento, lettura utile e lettura audio. Sono inoltre disponibili strumenti di accessibilità, come font ad alta leggibilità, tutto maiuscolo, regolazione della dimensione dei caratteri e schermo intero.

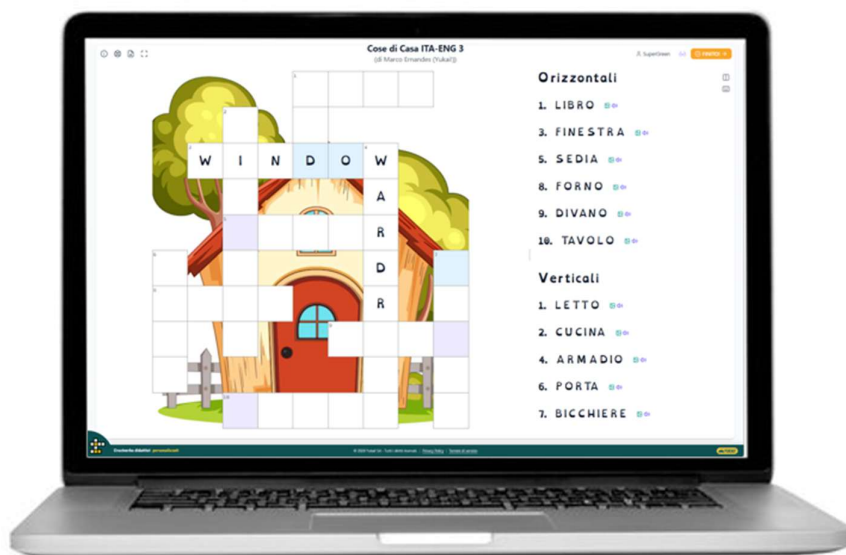
Il docente può salvare un layout predefinito, applicato automaticamente a tutti i giocatori.

Per l'approfondimento sugli strumenti di inclusività, come DSA, BES, studenti NAI e scuola dell'infanzia, si rimanda alla **Sezione 5 - Inclusività e accessibilità**.

Per le meccaniche di gamification didattica, come Timer, Memoria, Parole Segrete, Crossy, Gioco a Catena ed Escape Room, si rimanda alla **Sezione 4 - Gamification**.



Cruciverba Yukai! su smartphone.



Cruciverba Yukai! su laptop.

Pagina esito e valutazione automatica

Dopo l'invio, il giocatore vede:

- punteggio complessivo, espresso come percentuale di completamento;
- statistiche dettagliate, come parole e lettere corrette, aiuti utilizzati e durata;
- griglia comparativa, con confronto visuale tra risposte inserite e risposte corrette;

- animazione celebrativa, ad esempio fuochi d'artificio a punteggio pieno senza aiuti.

Il docente può configurare un messaggio personalizzato visibile solo sopra una soglia minima di punteggio, come descritto nella **Sezione 4 - Gamification**.

Classifica (Leaderboard)

Ogni cruciverba pubblicato ha la propria classifica, che mostra per ogni partecipante:

- posizione, con medaglie per i primi tre;
- punteggio, parole e lettere corrette;
- aiuti utilizzati;
- durata e data di completamento.

La classifica si aggiorna automaticamente ogni 30 secondi e può essere esportata in CSV o TSV dal docente.

Esclusiva Pacchetto Scuola

Analisi formativa degli errori

Nel Pacchetto Scuola, ogni cruciverba può essere accompagnato da un'analisi dettagliata degli errori commessi dagli studenti.

Il docente può visualizzare quali risposte, definizioni o concetti hanno generato maggiore difficoltà, individuando le parole più sbagliate, le definizioni meno comprese e gli argomenti che richiedono un rinforzo didattico.

Questa funzione permette di trasformare il cruciverba da semplice attività di esercizio, ripasso o verifica in uno strumento di osservazione formativa. Il docente non si limita a consultare il punteggio finale, ma può comprendere quali contenuti meritano di essere ripresi in classe, quali concetti sono risultati meno chiari e quali attività di recupero o consolidamento possono essere proposte.

L'analisi formativa degli errori è disponibile per i docenti associati a un istituto aderente al Pacchetto Scuola, secondo il piano attivato.

Stampa ed esportazione

Il cruciverba può essere esportato per uso cartaceo:

- stampa della griglia vuota;
- stampa della griglia con soluzioni;
- stampa delle soluzioni senza definizioni;
- esportazione PDF in formato verticale o orizzontale;
- esportazione Word in formato .docx.

Sono disponibili opzioni di accessibilità anche in fase di stampa, tra cui font ad alta leggibilità, tutto maiuscolo e regolazione delle dimensioni.

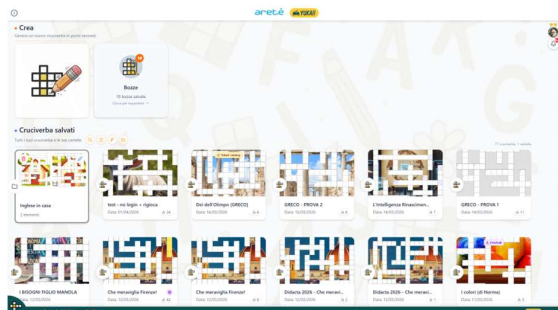
È inoltre possibile stampare le definizioni su pagina separata.

Dashboard personale del docente

La Home del docente presenta:

- bozze: cruciverba salvati ma non ancora pubblicati, con recupero automatico delle sessioni;
- cruciverba pubblicati: card con anteprima e azioni rapide, come modifica proprietà, duplica, elimina e condividi;
- cartelle: per raggruppare i cruciverba per tema, progetto o classe;
- salvataggio automatico: ogni modifica viene salvata in tempo reale e, in caso di chiusura accidentale, il lavoro viene proposto per il ripristino.

La dashboard personale consente al docente di organizzare le proprie attività e gestire le risorse create individualmente. Gli strumenti di coordinamento a livello di istituto, ove previsti, sono descritti nella sezione dedicata all'adozione governata e al Pacchetto Scuola.



La dashboard della area personale.



Esempio di Crucilab

CruciLab - Laboratorio di cruciverba

Il CruciLab permette al docente di raggruppare più cruciverba in una collezione organizzata, cioè un laboratorio didattico.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

- codice segreto di accesso al lab;
- immagine di anteprima;
- lab aperto o chiuso, con gestione della visibilità ai visitatori;
- importazione di cruciverba dalla propria collezione;
- riordinamento dei cruciverba con drag and drop;
- link di condivisione generato automaticamente.

Per la modalità Gioco a Catena, cioè una sequenza obbligata di cruciverba, e per scenari come l'Escape Room didattica, si rimanda alla **Sezione 4 - Gamification**.

Focus Tracking per attività controllate

Focus Tracking è disponibile come opzione avanzata di pubblicazione. Quando attivato, il sistema registra ogni volta che il giocatore lascia la pagina del cruciverba, ad esempio per cambio tab, cambio app o passaggio ad altra finestra, e lo segnala nella classifica del docente.

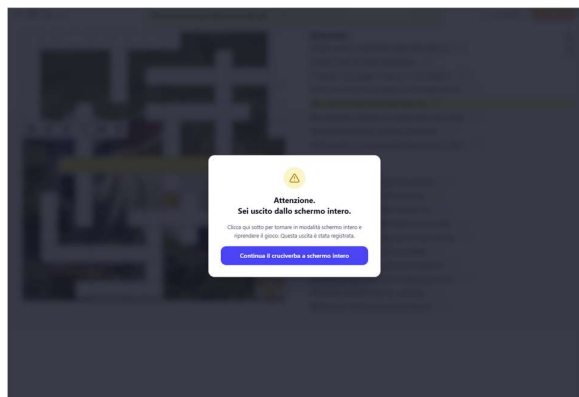
Al rientro il giocatore vede un banner "Sei tornato", che rende visibile l'uscita dalla pagina e scoraggia ulteriori interruzioni.

Nella classifica del docente vengono riportati:

- numero di uscite dal focus;
- tempo trascorso fuori pagina;
- tempo massimo tra un input e il successivo.

Se combinato con il Timer, descritto nella **Sezione 4 - Gamification**, e con la visualizzazione a schermo intero, il Focus Tracking supporta attività svolte in un contesto più controllato.

La funzione è utile durante esercitazioni, verifiche formative o attività in classe nelle quali il docente desidera scoraggiare la consultazione di fonti esterne, come altri tab, motori di ricerca o app di messaggistica.



Avviso di blocco alla uscita dal gioco



Catalogo pubblico

Catalogo pubblico

Il Catalogo Yukai! raccoglie i cruciverba pubblicati dalla community. È accessibile a chiunque, anche senza account.

Per ogni cruciverba il visitatore può:

- **Gioca:** prova il cruciverba così com'è, con accesso ospite anonimo o secondo le impostazioni previste dall'autore;
- **Usa:** duplica il cruciverba nella propria area per personalizzarlo e pubblicarlo come proprio.

Il catalogo è navigabile per categoria, parola chiave e filtri avanzati, come destinatari ed età.

Il catalogo pubblico è distinto dal Catalogo Scolastico di Istituto, previsto nel Pacchetto Scuola, che consente la condivisione interna di risorse tra docenti della stessa scuola o rete scolastica.

Per le funzionalità di prevenzione del cyberbullismo, si rimanda alla **Sezione 6 - Prevenzione del cyberbullismo e sicurezza educativa**.

4. Gamification della didattica

La piattaforma Yukai! permette ai docenti di arricchire ogni cruciverba con meccaniche di gioco configurabili. Queste meccaniche trasformano il semplice riempimento di una griglia in un'esperienza interattiva, motivante e, in alcuni casi, narrativa. Ogni funzionalità può essere attivata o disattivata indipendentemente per ogni cruciverba pubblicato.

Timer a Conto alla Rovescia

Il docente può impostare un limite di tempo per completare il cruciverba. Il conto alla rovescia è visibile al giocatore durante l'intera sessione. Allo scadere del tempo, la soluzione viene inviata automaticamente senza possibilità di correzioni ulteriori.

Questa modalità è pensata per supportare attività a tempo o verifiche formative in contesto controllato: il sistema disabilita automaticamente il salvataggio della sessione, rendendo impossibile abbandonare e riprendere il gioco in un secondo momento. La funzionalità è compatibile con la Modalità Memoria, che può essere combinata per creare esercizi ancora più stimolanti.

Dettaglio tecnico: la durata è configurabile in minuti interi dal pannello di pubblicazione. Un valore di zero equivale a nessun limite.

Valore didattico: aiuta gli studenti a gestire il tempo disponibile, a organizzare le priorità e a lavorare con maggiore concentrazione durante l'esecuzione di un'attività. È utile per esercitazioni, ripassi guidati, verifiche formative o attività preparatorie.

Modalità Memoria

La Modalità Memoria introduce una fase preparatoria prima del gioco vero e proprio: al giocatore viene mostrata la griglia con le parole già inserite per un tempo definito, dopodiché la griglia si svuota completamente e il giocatore deve ricostruirla affidandosi alla memoria.

Fasi della modalità:

Memorizza: la soluzione è visibile, con un conto alla rovescia che mostra il tempo rimanente per osservare.

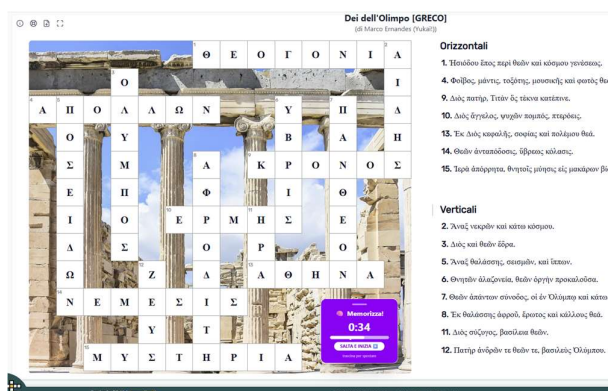
Gioca: la griglia si azzerà e il giocatore ricostruisce dall'inizio.

Se il giocatore abbandona e ritorna alla pagina, la fase di memorizzazione viene saltata automaticamente, poiché la griglia è già stata vista.

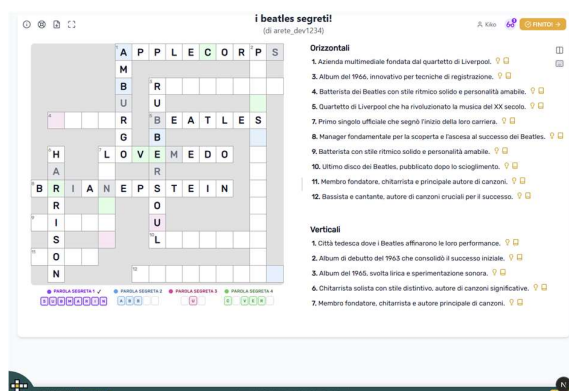
Dettaglio tecnico: la durata della fase di memorizzazione è configurabile in secondi; il valore predefinito è 60 secondi.

Valore didattico: potenzia la memoria di lavoro e la capacità di codifica visiva.

Particolarmente efficace per il consolidamento di terminologia specialistica, vocaboli in lingua straniera o sequenze di concetti che è importante saper richiamare con rapidità.



Gioco "Memory"



Gioco "Parole Segrete"

Parole Segrete

Le Parole Segrete sono parole nascoste all'interno della griglia, evidenziate con colori distintivi assegnati a ciascuna, fino a un massimo di cinque parole, ognuna con il proprio colore. Il giocatore non conosce le parole in anticipo: le scopre nel momento in cui completa le caselle corrispondenti.

Sono disponibili due modalità di rivelazione:

Progressiva: ogni lettera digitata nelle celle evidenziate viene verificata in tempo reale. Se corretta, la cella si "congela" e si illumina; se errata, la cella trema visibilmente. Quando una parola intera viene trovata, compare un'animazione di celebrazione.

Finale: le parole segrete vengono verificate solo al termine, quando il giocatore consegna la soluzione. A quel punto appare una schermata riassuntiva con esito positivo o negativo per ogni parola.

Dettaglio tecnico: la verifica avviene lato server, quindi la soluzione non è mai inviata al browser, garantendo che il giocatore non possa "spiare" le risposte corrette. Lo stato

delle parole trovate viene salvato automaticamente e sopravvive a chiusure accidentali del browser.

Valore didattico: introduce un livello di sfida aggiuntivo rispetto al cruciverba tradizionale, stimolando la lettura trasversale della griglia e il riconoscimento di connessioni tra parole di domini diversi. La modalità Finale si presta a momenti di sorpresa e scoperta collettiva al termine dell'attività.

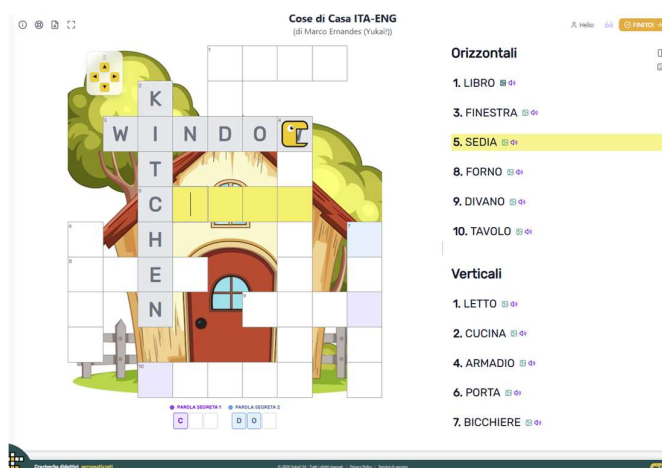
Crossy

Crossy è un personaggio animato, una mascotte visiva, che percorre autonomamente la griglia del cruciverba. Ogni 400 millisecondi Crossy si sposta in una direzione, verificando in tempo reale le lettere nelle caselle adiacenti. Quando entra in una cella contenente la lettera corretta, la “mangia”, ovvero la rivela e la congela definitivamente. Agli incroci, Crossy ha una probabilità del 35% di cambiare direzione spontaneamente, rendendo il suo percorso imprevedibile e vivace.

Il giocatore non è passivo: può influenzare la direzione di Crossy tramite i tasti freccia della tastiera, guidandolo verso le zone della griglia su cui vuole lavorare. La partita si considera completata quando tutte le caselle bianche sono state “mangiate”.

Dettaglio tecnico: la verifica avviene lato server; le caselle già visitate da Crossy vengono salvate automaticamente e sopravvivono al ricaricamento della pagina.

Valore didattico: abbassa la barriera d'ingresso per studenti che trovano intimidante il cruciverba classico, trasformando l'attività in un gioco di scoperta guidata. La dimensione visiva e animata del personaggio favorisce il coinvolgimento emotivo e rende l'esperienza adatta all'uso collettivo con la LIM o in piccoli gruppi.



Gioco "Crossy"

Gioco a Catena (CruciLab)

Il Gioco a Catena è disponibile nell'ambito del CruciLab, lo strumento che permette al docente di raggruppare più cruciverba in una collezione organizzata. Attivando la

modalità “a catena”, i cruciverba vengono disposti in sequenza numerata: il giocatore affronta il primo e solo dopo averlo completato può accedere al secondo, poi al terzo, e così via.

La progressione è automatica: al termine di ogni cruciverba, il sistema naviga direttamente al successivo. Se il giocatore ha già completato un cruciverba nella sequenza, viene indirizzato direttamente al prossimo non ancora svolto. Al termine dell'ultimo cruciverba, il sistema riporta il giocatore alla pagina del CruciLab.

Il docente può riordinare la sequenza in qualsiasi momento e può nascondere singoli cruciverba dalla catena senza eliminarli dalla collezione.

Valore didattico: supporta la progettazione di unità di apprendimento strutturate in cui ogni tappa ha un prerequisito verificabile. Riduce la dispersione tipica delle attività digitali libere e garantisce che gli studenti affrontino i contenuti nell'ordine scelto dal docente.

Messaggio di Uscita Personalizzato

Al termine di ogni cruciverba, il docente può configurare un messaggio testuale personalizzato che appare nella schermata dei risultati. Il messaggio può essere condizionato a un punteggio minimo: ad esempio, viene mostrato solo se il giocatore ha completato correttamente almeno l'80% delle parole.

Dettaglio tecnico: la soglia di punteggio è configurabile su una scala da 0 a 100%. Il messaggio supporta testo libero multiriga.

Valore didattico: chiude il ciclo dell'apprendimento con un feedback personalizzato e contestualizzato, andando oltre il semplice punteggio numerico. Permette di differenziare la comunicazione tra chi ha raggiunto la soglia e chi no, senza richiedere intervento manuale del docente.

Escape Room

L'Escape Room non è una singola funzionalità, ma un pattern didattico avanzato che il docente può costruire combinando gli strumenti descritti sopra.

Lo scenario tipico funziona come segue:

- Il CruciLab viene configurato con una collezione di cruciverba tematicamente collegati.
- Il primo cruciverba contiene una Parola Segreta, in modalità Finale, ad esempio la parola RINASCIMENTO.
- Al termine, il Messaggio di Uscita Personalizzato rivela: *“Bravo! La parola che hai scoperto è la chiave per il prossimo enigma.”*
- Il cruciverba successivo è protetto da un Codice di Accesso: solo chi inserisce RINASCIMENTO può iniziare a giocare.

Il docente può ripetere questo schema per quante “stanze” vuole creare.

L'intera collezione CruciLab può essere protetta da un Codice di Ingresso, che funge da "porta della stanza" per l'intera esperienza.

Nota: poiché il Gioco a Catena avanza automaticamente, la sequenza a "lucchetto" richiede di condividere i link ai singoli cruciverba separatamente, ad esempio tramite una scheda cartacea, un QR code affisso in classe o un messaggio nel registro elettronico.

Valore didattico: trasforma un insieme di esercizi separati in un'esperienza narrativa immersiva e memorabile, con meccanismi simili a quelli di un gioco di ruolo o di un percorso investigativo. Particolarmente indicato per attività interdisciplinari, eventi scolastici o giornate dedicate.

Cruci Stratego

Cruci Stratego è una modalità di gioco multiplayer a turni per due giocatori o due squadre che si sfidano sulla stessa griglia. L'obiettivo non è semplicemente completare il cruciverba, ma conquistare il maggior numero possibile di incroci, cioè le caselle in cui due parole si sovrappongono, che funzionano come "punti strategici" da controllare.

Come funziona:

- I due contendenti si alternano nel turno di gioco.
- A ogni turno, il giocatore attivo sceglie a quale parola rispondere.
- Se la risposta è corretta, le caselle vengono assegnate al giocatore, che conquista tutti gli incroci contenuti in quella parola.
- Se la risposta è errata, le lettere corrette inserite rimangono visibili nella griglia, facilitando l'avversario, che avrà anche diritto a due mosse consecutive come vantaggio compensativo.
- Vince chi controlla il maggior numero di incroci al termine della partita.

Valore didattico: stimola il ragionamento tattico oltre alla conoscenza dei contenuti. È adatto a sfide tra studenti o piccoli gruppi, attività di revisione competitiva e momenti di consolidamento in classe.

Cruci Rivela

Cruci Rivela è una modalità multiplayer a turni in cui le definizioni si svelano progressivamente. L'obiettivo è rispondere correttamente prima dell'avversario, sfruttando le informazioni disponibili nel minor numero di rivelazioni possibile.

Come funziona:

- A ogni turno, il giocatore vede inizialmente una definizione parziale o ridotta.
- Se risponde correttamente, quella parola viene assegnata al suo punteggio.
- Se risponde in modo errato, la sua risposta viene rimossa dalla griglia e l'avversario riceve un vantaggio: può scegliere tra due definizioni anziché una sola.

- Combinazione con il Timer: Cruci Rivela può essere abbinato a un conto alla rovescia per ogni turno, ad esempio 10 secondi per scegliere la definizione e digitare la risposta, avvicinando l'esperienza a un quiz a buzzer.

Valore didattico: allena la velocità di recupero delle informazioni, la scelta sotto pressione temporale e la capacità di operare con dati incompleti, competenze trasversali applicabili in molte discipline.

Future modalità di gioco

Le funzionalità di gamification descritte in questa sezione rappresentano l'offerta disponibile nella piattaforma Yukai! per l'arricchimento didattico del cruciverba.

Ulteriori modalità di gioco potranno essere progettate e rese disponibili in futuro come evoluzioni della piattaforma o come moduli aggiuntivi.

Tra le attività già in fase di progettazione:

- Cruciverba con Ruota della Fortuna: una variante in cui il giocatore gira una ruota per scoprire quale parola affrontare, introducendo un elemento di casualità e suspense.

Ma la lista non si esaurisce qui: il team Yukai! e la sua rete di Ambassador sono continuamente impegnati nel progettare nuove forme di coinvolgimento costruite sull'impianto del cruciverba, uno strumento che, mettendo al centro la parola, si presta a infinite declinazioni ludiche e didattiche.

Riepilogo delle funzionalità di gamification

Funzionalità	Obiettivo didattico principale	Disponibile in
Timer	Verifica sotto pressione temporale	Singolo cruciverba
Modalità Memoria	Memorizzazione attiva	Singolo cruciverba
Parole Segrete	Scoperta trasversale, motivazione	Singolo cruciverba
Crossy	Coinvolgimento ludico, uso collettivo	Singolo cruciverba
Gioco a Catena	Percorso progressivo strutturato	CruciLab
Messaggio di Uscita	Feedback narrativo, istruzioni	Singolo cruciverba
Escape Room	Narrazione immersiva multi-step	CruciLab (composito)

Funzionalità	Obiettivo didattico principale	Disponibile in
Cruci Stratego	Competizione tattica a turni	Singolo cruciverba
Cruci Rivela	Sfida a definizioni progressive	Singolo cruciverba

5. Inclusività e Accessibilità

Yukai! è progettata per essere utilizzabile da tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro esigenze specifiche. Le funzionalità di accessibilità sono integrate nell'esperienza di gioco e non richiedono configurazioni aggiuntive da parte dell'istituto.

Il cruciverba è, di per sé, una forma di attività didattica particolarmente adatta a molti contesti di inclusione: lavora sul lessico, sulla comprensione, sull'associazione tra definizione e concetto, sulla memoria e sull'attenzione, ma lo fa all'interno di una struttura chiara, visiva e delimitata.

Per alcuni studenti, la richiesta di "giocare con la conoscenza" può risultare impegnativa: la risposta non è sempre immediata, l'errore è possibile e il recupero del concetto richiede uno sforzo cognitivo. La griglia del cruciverba, tuttavia, può trasformare questa apertura in uno spazio più tranquillo e governabile: il compito è circoscritto, le regole sono visibili, l'avanzamento è progressivo e ogni parola trova un posto preciso.

Questa combinazione rende Yukai! utile in molte situazioni BES, incluse difficoltà attentive, fragilità linguistiche, bisogni di consolidamento lessicale, studenti NAI e studenti che beneficiano di ambienti di apprendimento più prevedibili e strutturati, come può accadere anche nello spettro autistico. La piattaforma non ha finalità cliniche o diagnostiche, ma offre strumenti didattici configurabili dal docente per rendere l'attività più accessibile, graduale e sostenibile.

Gli strumenti di inclusività sono disponibili direttamente nell'attività assegnata dal docente e si combinano con il modello di accesso semplice e anonimo degli studenti: lo studente può entrare nel cruciverba tramite link, QR code o codice di gioco, senza dover creare un account personale.

Studenti con DSA

La piattaforma include strumenti pensati specificamente per studenti con dislessia e altri DSA:

- Font ad alta leggibilità: un font OpenDyslexic è attivabile con un clic dal menu Aiuti e Opzioni. Caratteri con forme pesate e asimmetriche riducono la confusione tra lettere simili, come b/d e p/q. L'impostazione viene memorizzata e riapplicata automaticamente nei cruciverba successivi.
- Tutto maiuscolo: converte l'intero testo, definizioni, risposte e numeri, in lettere maiuscole, eliminando la variabilità visiva tra maiuscole e minuscole.

- Regolazione dimensione caratteri: definizioni, lettere nelle caselle e numeri della griglia possono essere ingranditi separatamente, senza modificare il layout complessivo.
- Lettura audio, TTS: sintesi vocale multilingua che legge ad alta voce le definizioni, supportando chi ha difficoltà nella decodifica del testo scritto.
- Interlinea regolabile: anche in fase di stampa, l'interlinea può essere aumentata per facilitare la lettura.

Tutte queste impostazioni sono disponibili sia nella versione digitale sia in fase di esportazione cartacea, PDF e Word, così che il docente possa preparare versioni differenziate per la classe.

Il docente può quindi proporre la stessa attività a tutta la classe, adattando però le condizioni di fruizione per gli studenti che hanno bisogno di strumenti compensativi o di maggiore leggibilità.

Studenti con BES

Oltre agli strumenti per DSA, Yukai! offre una serie di aiuti progressivi che il docente può attivare o disattivare per ogni cruciverba:

Aiuto	Cosa fa	Quando è utile
Suggerimento	Mostra una definizione alternativa, più semplice o formulata diversamente	Studenti che non comprendono la definizione principale
Lettura utile	Apri un breve passaggio di approfondimento generato dall'AI	Studenti che hanno bisogno di un richiamo concettuale
Svela la lettera	Long-press su una casella per rivelare la lettera corretta	Riduce la frustrazione nei punti di blocco
Lettura audio	Legge ad alta voce la definizione	Supporto alla comprensione uditiva

Questi aiuti sono a step: lo studente può provare prima da solo, poi chiedere un suggerimento, poi la lettura utile, poi uno svelamento puntuale. Il docente vede nella classifica quanti aiuti sono stati utilizzati.

Nel Pacchetto Scuola, l'analisi formativa degli errori può rafforzare ulteriormente questo approccio: il docente può individuare quali definizioni, parole o concetti hanno creato maggiore difficoltà e progettare attività di recupero, rinforzo o consolidamento.

Studenti NAI (Neo Arrivati in Italia)

Yukai! supporta la creazione di attività bilingui e multilingue pensate per studenti NAI, studenti non italofoni o classi con bisogni linguistici differenziati.

La funzionalità di traduzione AI permette di generare cruciverba in cui:

- le risposte sono in italiano e le definizioni nella lingua madre dello studente;
- le definizioni sono in italiano e le risposte nella lingua da apprendere;
- risposte e definizioni vengono tradotte insieme;
- suggerimenti e letture utili vengono tradotti insieme al resto dell'attività;
- l'intero cruciverba viene tradotto in modalità one shot, includendo risposte, definizioni, suggerimenti e letture utili.

Questo permette al docente di creare esercizi bilingui o multilingui in cui lo studente NAI può lavorare sullo stesso contenuto dei compagni, ma con un livello di accesso linguistico più adatto al proprio percorso.

Il docente può anche combinare la traduzione con il livello di destinazione, ad esempio "italiano L2, livello A1", per calibrare la complessità delle definizioni, dei suggerimenti e delle letture utili.

Oltre alla traduzione testuale, Yukai! consente di utilizzare immagini sia come indizi sia come risposte

Le immagini come indizi permettono allo studente di comprendere il significato di una parola anche quando la definizione scritta risulta ancora difficile. Una foto, un disegno, un simbolo o un'immagine contestuale possono aiutare a collegare il nuovo termine a un referente visivo immediatamente riconoscibile.

Le immagini come risposte permettono invece di proporre alternative cliccabili che rappresentano i termini corretti da inserire nel cruciverba. Questa modalità è utile quando lo studente comprende il concetto, ma non possiede ancora pienamente la parola nella lingua di arrivo, oppure quando si vuole lavorare sull'associazione tra immagine, parola e significato.

Yukai! include inoltre tastierini software per facilitare l'inserimento di caratteri in lingua, inclusi alfabeti non latini e caratteri speciali. Sono previsti tastierini per lingue come arabo, cinese, russo e lingue europee con caratteri accentati o specifici.

In questo modo lo studente può lavorare sulla lingua senza essere ostacolato dalla tastiera fisica del dispositivo, soprattutto quando utilizza computer scolastici, tablet condivisi o ambienti nei quali non è semplice cambiare layout di input.

La combinazione di traduzione AI, immagini, risposte visive e tastierini software multilingue consente di costruire attività accessibili anche in classi plurilingui, mantenendo il contenuto didattico condiviso con il gruppo classe e adattando lingua, supporti e modalità di risposta alle esigenze dello studente.

Supporto alla regolazione dell'attività

Esclusiva Pacchetto Scuola

Yukai! può supportare gli studenti che beneficiano di un ambiente digitale più prevedibile, graduale e a basso carico cognitivo.

Questa impostazione può essere utile anche in presenza di BES riconducibili allo spettro autistico, a difficoltà attentive, a fragilità nelle funzioni esecutive o ad altre condizioni che richiedono supporto cognitivo all'apprendimento, sempre nell'ambito della personalizzazione didattica definita dal docente e dall'istituto.

Il docente può configurare l'esperienza di gioco in modo da rendere gli aiuti più accessibili, proporre definizioni semplificate, favorire pause brevi e ridurre elementi di distrazione o sovraccarico.

In questo modo l'attività resta strutturata e circoscritta nella griglia del cruciverba, ma può essere adattata ai diversi tempi di lavoro, livelli di autonomia e bisogni di supporto degli studenti.

Queste funzioni non hanno finalità clinica o diagnostica. Sono strumenti didattici di personalizzazione, pensati per aiutare il docente a costruire un'esperienza più accessibile, sostenibile e rispettosa dei ritmi di apprendimento.

Esclusiva Pacchetto Scuola

Report didattici per percorsi personalizzati

Nel Pacchetto Scuola, Yukai! può mettere a disposizione report didattici sulle attività svolte, utili per documentare il percorso dello studente o dell'identificativo didattico utilizzato dal docente.

Il report può includere informazioni come attività completate, tempi di svolgimento, aiuti utilizzati, parole risolte in autonomia, parole risolte con supporto, tentativi effettuati e concetti che hanno richiesto maggiore rinforzo.

Questi dati possono aiutare il docente a osservare l'andamento dell'attività, individuare bisogni di recupero o consolidamento e preparare materiali utili per percorsi personalizzati, PEI, PDP o momenti di confronto educativo come il GLO.

Il report non ha finalità valutativa automatica, clinica o diagnostica. Fornisce una sintesi ordinata di evidenze didattiche, lasciando sempre al docente e all'istituto la lettura pedagogica del percorso.

Scuola dell'infanzia e pre-alfabetizzazione

Yukai! supporta l'uso nella scuola dell'infanzia e nei primi anni della primaria attraverso:

- Definizioni per immagini: al posto del testo, il docente può inserire un'immagine come definizione, ad esempio una foto, un disegno o un simbolo. Il bambino osserva l'immagine e riconosce la parola da inserire, senza bisogno di saper leggere.
- Definizioni audio e registrazioni dal microfono: il docente può registrare la propria voce per ogni definizione, creando un'esperienza familiare e guidata. L'audio può essere tagliato e calibrato direttamente nell'editor.

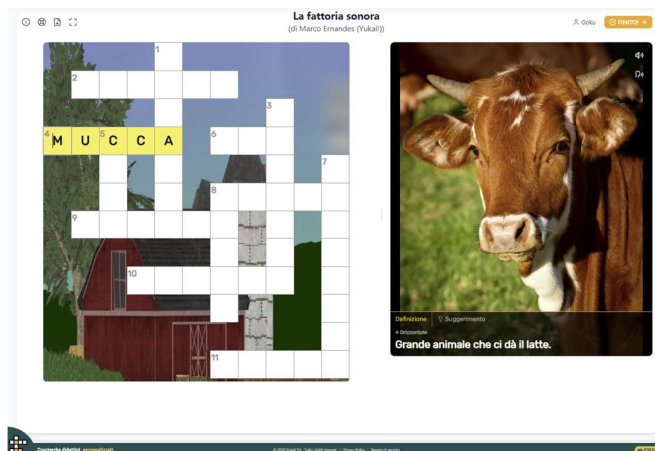
- Modalità tutto maiuscolo: le lettere in stampatello maiuscolo corrispondono a quelle che i bambini imparano per prime.
- Griglie piccole: dimensioni della griglia configurabili per creare cruciverba con poche parole corte, 3-5 lettere, adatti ai tempi di attenzione della fascia d'età.
- Crossy: il personaggio animato, vedi Sezione 4, è particolarmente efficace con i più piccoli, trasformando il cruciverba in un gioco di scoperta visiva.
- Immagini come risposte: il docente può predisporre le risposte non solo come parole da digitare, ma anche come immagini cliccabili che rappresentano i termini corretti da inserire nel cruciverba. Il bambino può così associare immagine, significato e posizione nella griglia, senza dover necessariamente recuperare o scrivere autonomamente tutta la parola. Questa modalità è particolarmente utile nella scuola dell'infanzia, nei primi anni della primaria e in tutti i contesti in cui si lavora sul riconoscimento visivo, sull'ampliamento del lessico, sull'associazione immagine-parola e sulle prime competenze di letto-scrittura.

La combinazione di immagini, audio, stampatello maiuscolo e immagini cliccabili come risposte rende il cruciverba uno strumento per il pregrafismo: il bambino associa il suono alla parola, riconosce le lettere, collega immagini e significati e si orienta nella griglia in un contesto motivante e strutturato.

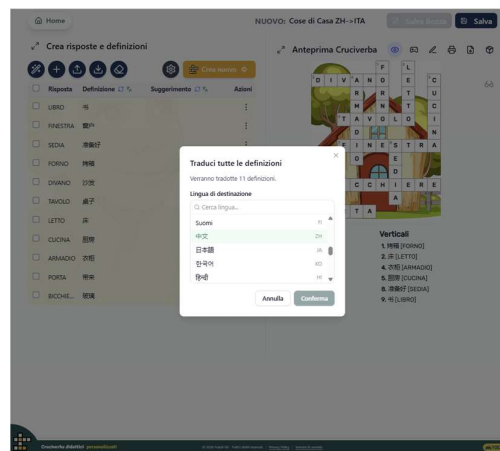
Modalità multimediale immersiva

Quando il docente attiva la modalità multimediale immersiva, le definizioni con immagine o audio vengono presentate a schermo intero al momento della selezione della parola. Questo è particolarmente utile per:

- Studenti con difficoltà visive, che beneficiano dell'ingrandimento automatico.
- Attività collettive alla LIM, dove l'immagine o l'audio vengono condivisi con tutta la classe.
- Scuola dell'infanzia, dove l'immagine a pieno schermo cattura l'attenzione e riduce le distrazioni.



Modalità Multimediale "Immersiva"



Strumento di traduzione per NAI

Accessibilità multidevice

L'interfaccia di gioco si adatta automaticamente a qualsiasi dispositivo:

- Computer - Layout completo con griglia e definizioni affiancate.
- Tablet - Interfaccia touch ottimizzata; la tastiera virtuale si attiva al tocco della casella.
- Smartphone - Layout compatto con definizioni sopra o sotto la griglia; font e dimensioni ricalibrate per leggibilità su schermi piccoli.

Non è richiesta l'installazione di app: Yukai! funziona interamente via browser.

Questa accessibilità multidevice rende la piattaforma utilizzabile sia nei laboratori informatici sia in classe con tablet, LIM o dispositivi personali, secondo le regole stabilite dall'istituto.

Riepilogo degli strumenti di inclusività

Strumento	DSA	BES	NAI	Infanzia
Font ad alta leggibilità	☒	☒		
Tutto maiuscolo	☒	☒		☒
Regolazione dimensioni	☒	☒		☒
Lettura audio (TTS)	☒	☒	☒	☒
Suggerimento		☒	☒	
Lettura utile		☒	☒	

Strumento	DSA	BES	NAI	Infanzia
Svela la lettera		☒		☒
Definizioni per immagini				☒
Immagini come risposte da scegliere			☒	☒
Definizioni audio/microfono		☒	☒	☒
Traduzione AI bilingue			☒	
Multimediale immersivo		☒		☒
Esportazione cartacea accessibile	☒	☒		

6. Prevenzione del cyberbullismo e sicurezza educativa

Esclusiva Pacchetto Scuola

Una funzionalità esclusiva del Pacchetto Scuola

La prevenzione del cyberbullismo è una delle funzionalità distintive del Pacchetto Scuola Yukai!.

Rispetto all'uso individuale gratuito della piattaforma, il Pacchetto Scuola mette a disposizione strumenti specifici per aiutare l'istituto e i docenti a intercettare contenuti offensivi, discriminatori, minacciosi o riconducibili a dinamiche di cyberbullismo all'interno delle attività didattiche digitali.

La funzione è pensata per operare in modo discreto e protetto, senza trasformare Yukai! in un ambiente social e senza introdurre chat, forum o comunicazioni pubbliche tra studenti. L'obiettivo è offrire agli adulti autorizzati uno strumento di attenzione educativa, prevenzione e intervento tempestivo, lasciando sempre al docente, al referente o all'istituto la valutazione del contesto e delle eventuali azioni da intraprendere.

Il contesto

Quando gli studenti creano contenuti, ad esempio all'interno di un CruciLab in cui possono comporre cruciverba in autonomia, esiste il rischio che inseriscano parole offensive, insulti o contenuti inappropriati nelle risposte o nelle definizioni. In una piattaforma educativa, questo scenario deve essere affrontato in modo proattivo.

Yukai! integra un sistema di rilevamento automatico del cyberbullismo progettato per operare in modo discreto, senza esporre gli studenti a contenuti offensivi e senza sostituirsi al docente nel giudizio finale.

La piattaforma supporta inoltre forme semplici di segnalazione riservata, pensate per favorire l'emersione di situazioni di disagio o contenuti problematici all'interno di un ambiente didattico protetto, senza introdurre chat, forum o comunicazioni pubbliche tra utenti.

Come funziona

1. Attivazione da parte del docente

Il rilevamento si attiva con un semplice toggle, "Rilevamento cyberbullismo", nelle impostazioni del CruciLab. Il docente decide se abilitare il monitoraggio per ciascuna collezione. Quando disattivato, nessun controllo viene effettuato.

L'attivazione del modulo presuppone il percorso istituzionale previsto: richiesta dell'Istituto, valutazione con il DPO, informativa a famiglie e studenti, accettazione dell'addendum DPA e individuazione dei referenti. Il toggle del docente abilita il rilevamento solo entro un modulo già attivato per l'organizzazione.

Il modulo non è un servizio di emergenza, non è presidiato con continuità e non garantisce la lettura immediata delle segnalazioni: per situazioni urgenti valgono i canali diretti e le procedure dell'Istituto.

2. Scansione automatica in tempo reale

Quando uno studente, o un ospite anonimo, entra nella pagina di creazione di un cruciverba all'interno di un CruciLab con rilevamento attivo, il sistema analizza automaticamente i contenuti inseriti:

- Risposte, cioè le parole del cruciverba.
- Definizioni.
- Suggerimenti.
- Letture utili.
- Nickname o identificativi inseriti dallo studente, ove previsti dall'attività.

L'analisi si basa su un modello di IA (LLM Mistral, elaborazione in UE) combinato con una configurazione editoriale lato Yukai!, in grado di riconoscere espressioni offensive organizzate per categoria:

Categoria	Esempi di espressioni rilevate
Body shaming	Insulti legati all'aspetto fisico
Insulti generici	Offese cognitive o di carattere
Esclusione sociale	Espressioni di emarginazione
Minacce e violenza	Incitamento all'autolesionismo o alla violenza
Discriminazione sessuale e di genere	Slur omofobi o transfobici
Razzismo	Epiteti razzisti o xenofobi

Categoria	Esempi di espressioni rilevate
Fraasi esplicite di cyberbullismo	Espressioni come “nessuno ti vuole”, “fai schifo”

L'analisi è svolta lato server: i campi testuali interessati sono trasmessi a un modello LLM Mistral tramite endpoint regionale europeo (api.eu.mistral.ai) con Zero Data Retention attivo. A Mistral è inviato solo il valore testuale da classificare (anche un nickname, se è il campo analizzato), senza nome della scuola, classe, account o identificativi della persona; i dati non sono trattenuti dal fornitore oltre la risposta.

Segnalazione al docente o al referente individuato

Quando vengono rilevati contenuti potenzialmente offensivi, il sistema invia una notifica automatica ai destinatari configurati nel CruciLab.

Il destinatario può essere il docente proprietario del CruciLab, un referente interno con utenza Yukai!, oppure entrambi. In questo modo l'istituto può adattare il flusso di segnalazione alla propria organizzazione interna e alle figure educative individuate.

La notifica:

- Arriva tramite il sistema di messaggistica interna di Yukai!, visibile al login successivo del destinatario.
- Riporta il nome del CruciLab coinvolto, il nickname dell'autore e l'elenco dei contenuti segnalati con le parole rilevate evidenziate.
- È cumulativa: se lo stesso studente inserisce ulteriori contenuti offensivi prima che la segnalazione precedente sia stata letta, i nuovi contenuti vengono aggregati nella stessa notifica.
- Invita il destinatario a verificare e prendere le misure appropriate

Richiesta di aiuto riservata

Yukai! offre anche una funzione di richiesta di aiuto riservata, attivabile dall'interno dell'esperienza di gioco o degli strumenti di supporto. La funzione consente allo studente di segnalare un problema o chiedere attenzione a un adulto autorizzato, senza introdurre chat, messaggistica tra studenti o comunicazioni pubbliche.

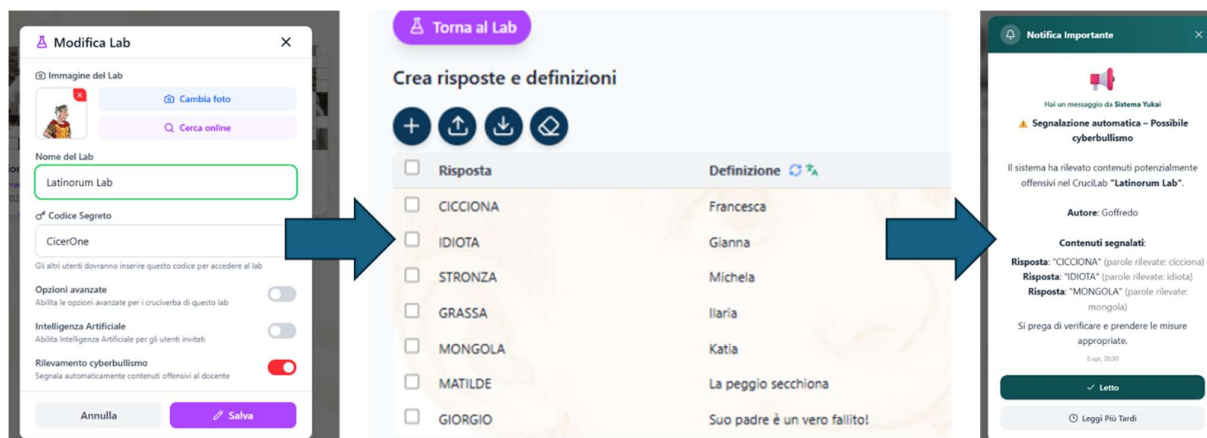
Il flusso resta semplice e protetto: lo studente invia una segnalazione, l'adulto configurato la riceve e valuta come intervenire secondo il proprio ruolo educativo e le procedure dell'istituto.

Il docente (o il referente) decide

Il sistema non blocca, non censura e non cancella nulla automaticamente. Le segnalazioni automatiche e le richieste di aiuto riservate hanno la funzione di portare all'attenzione dell'adulto situazioni che meritano una valutazione educativa.

La decisione su come intervenire resta interamente al docente, al referente individuato o all'istituto, che può:

- Parlare con lo studente in un contesto educativo.
- Rimuovere manualmente i contenuti inappropriati dal CruciLab.
- Disattivare l'accesso dello studente al lab.
- Coinvolgere la dirigenza scolastica se necessario.
- Attivare le procedure interne previste dall'istituto nei casi che lo richiedono.



Sequenza di eventi nell'ambito del Cyberbullismo: 1) attivazione; 2) evento identificato; 3) notifica

Perché questo approccio

Non invasivo: lo studente non vede messaggi di errore né sa che il contenuto è stato segnalato. Questo evita reazioni difensive e permette al docente o al referente di gestire la situazione con un approccio pedagogico.

Il docente resta centrale: la piattaforma assiste ma non sostituisce il giudizio educativo. Nessun algoritmo può valutare il contesto come un insegnante. Quando l'istituto individua un referente, Yukai! può supportare anche un flusso di segnalazione coerente con l'organizzazione interna della scuola.

L'analisi è svolta lato server tramite il modello Mistral (endpoint UE, Zero Data Retention) e riceve solo il testo necessario alla classificazione, senza metadati identificativi. Yukai! non riceve nome, cognome o email tramite campi anagrafici dedicati, né la chiave tra nickname e identità; conserva soltanto il record di alert (contenuto segnalato, alias, CruciLab, categoria, data e ora) per 90 giorni dalla chiusura.

Nota GDPR: non viene effettuato profilamento comportamentale né inferenza di emozioni o personalità. Il modello analizza il testo presente e, in caso di rilevamento, invia una segnalazione agli adulti autorizzati. La base giuridica e l'eventuale DPIA sono determinate dall'Istituto.

Canale riservato, non sociale: la richiesta di aiuto riservata non crea chat o spazi di interazione tra studenti. È un canale unidirezionale verso l'adulto autorizzato, pensato per facilitare l'emersione di situazioni che meritano attenzione educativa.

7. Adozione governata, formazione e dashboard di istituto

Esclusiva Pacchetto Scuola

Perché un pacchetto istituzionale

Yukai! è accessibile gratuitamente ai docenti singoli che desiderano creare e utilizzare cruciverba didattici con le proprie classi. Il Pacchetto Scuola nasce invece per gli istituti che vogliono trasformare l'uso individuale della piattaforma in un'adozione scolastica coordinata, accompagnata e riconoscibile.

L'offerta istituzionale non sostituisce l'autonomia del singolo docente, ma aggiunge strumenti utili alla scuola nel suo insieme: associazione dei docenti all'istituto, accompagnamento formativo, catalogo scolastico interno, gestione di corsi o progetti, funzioni di sicurezza educativa, strumenti di analisi didattica e, nei piani che la prevedono, dashboard di istituto.

Adozione governata

Nel Pacchetto Scuola, i docenti autorizzati possono essere associati all'istituto o alla rete scolastica aderente. Questa associazione consente alla scuola di distinguere l'uso individuale gratuito dall'adozione istituzionale della piattaforma.

L'istituto può così promuovere un utilizzo più ordinato di Yukai!, favorendo:

- il coinvolgimento di gruppi di docenti;
- la diffusione di buone pratiche;
- la condivisione interna di materiali didattici;
- l'organizzazione delle attività per classi, corsi, dipartimenti o progetti;
- la valorizzazione delle risorse create dai docenti;
- l'attivazione di strumenti specifici del Pacchetto Scuola, come catalogo scolastico interno, analisi formativa degli errori e funzioni di sicurezza educativa.

L'adozione governata non ha finalità di controllo individuale del docente. Ha lo scopo di aiutare la scuola a coordinare l'utilizzo della piattaforma, rendere più semplice la collaborazione tra docenti e accompagnare l'introduzione di Yukai! in modo progressivo e sostenibile.

Referenti interni

L'istituto può individuare uno o più referenti interni Yukai!, ad esempio tra animatore digitale, team innovazione, funzione strumentale, referente per il cyberbullismo o altri docenti incaricati.

Il referente può supportare:

- l'avvio dell'adozione;
- il raccordo con Aretè Formazione;
- la diffusione delle buone pratiche;

- il coordinamento dei docenti coinvolti;
- la costruzione del catalogo scolastico interno;
- la configurazione dei flussi collegati alle funzioni di sicurezza educativa, ove previste.

Il referente non sostituisce il ruolo del docente nella progettazione delle attività, ma facilita l'adozione condivisa della piattaforma all'interno della scuola.

Dashboard di istituto

Nei piani che la prevedono, la dashboard di istituto consente alle figure autorizzate dalla scuola di avere una visione aggregata dell'adozione di Yukai!.

La dashboard può includere informazioni relative a:

- docenti associati all'istituto;
- attività create e pubblicate;
- cruciverba, CruciLab, corsi o progetti attivati;
- risorse condivise nel catalogo scolastico;
- utilizzo complessivo della piattaforma;
- andamento generale delle attività svolte;
- analisi aggregate degli errori o delle difficoltà ricorrenti, ove previste dal piano.

La dashboard è pensata come strumento di coordinamento didattico e organizzativo. Non è uno strumento di valutazione del personale docente e non sostituisce il lavoro educativo del singolo insegnante.

8. Formazione docenti

Formazione con Aretè Formazione

La formazione collegata all'adozione scolastica di Yukai! è erogata in esclusiva da Aretè Formazione, partner formativo ufficiale ed esclusivo di Yukai! per gli istituti scolastici.

La componente formativa è da rintracciarsi mediante trattativa diretta MEPA concordata tra l'Istituto scolastico ed Aretè Formazione, al fine di valorizzare l'offerta istituzionale Yukai!

I molteplici formatori che hanno ideato le strutturazioni didattiche implementate nella piattaforma Yukai! saranno disponibili ad accompagnare le scuole nell'adozione didattica della piattaforma.

In modo reciproco, Aretè Formazione utilizza in esclusiva Yukai! come piattaforma per la didattica digitale tramite cruciverba.

La formazione ha l'obiettivo di accompagnare i docenti non solo nell'uso tecnico della piattaforma, ma nella progettazione di attività didattiche efficaci, inclusive e coerenti con gli obiettivi della scuola.

La formazione di Aretè include:

- percorsi online indirizzati ai docenti dell'Istituto;
- formazione dei formatori al fine di coinvolgere tutti i docenti dell'Istituto durante i laboratori previsti dall'Avviso;
- accompagnamento alla progettazione di CruciLab, challenge ed eventi;
- materiali, esempi e buone pratiche d'uso.

Accompagnamento all'adozione

Oltre alla formazione iniziale, l'offerta istituzionale può prevedere attività di accompagnamento finalizzate a rendere l'uso di Yukai! più stabile e produttivo nel tempo.

L'accompagnamento può riguardare:

- scelta dei primi gruppi di docenti da coinvolgere;
- individuazione di casi d'uso semplici e immediati;
- supporto alla creazione delle prime raccolte di istituto;
- condivisione di esempi e buone pratiche;
- orientamento all'uso delle funzionalità avanzate;
- raccordo tra docenti, referenti interni e Aretè Formazione.

L'obiettivo è aiutare la scuola a passare dalla sperimentazione individuale a un utilizzo più condiviso, ordinato e continuativo della piattaforma.

9. Corsi, classi, integrazione Google Classroom e modalità No-Google

Organizzazione delle attività didattiche

Nel Pacchetto Scuola, Yukai! può supportare l'organizzazione delle attività attraverso corsi, classi o progetti didattici.

Il concetto di "corso" indica uno spazio operativo del docente collegato a una classe, una disciplina, un laboratorio o un progetto. Alcuni esempi:

Storia 3B; Inglese 2A; Laboratorio CLIL;

Educazione civica; Progetto accoglienza; Percorso di recupero lessicale;

Attività di prevenzione del cyberbullismo.

All'interno di un corso, il docente può organizzare le risorse assegnate agli studenti e seguire lo svolgimento delle attività.

Risorse associate al corso

Ogni corso può includere:

- cruciverba;
- CruciLab;
- percorsi a tappe;
- attività di esercizio, ripasso o verifica formativa;
- risorse provenienti dal catalogo pubblico;
- risorse provenienti dal catalogo scolastico interno;
- risultati delle sessioni svolte;
- dati sugli aiuti utilizzati;
- analisi formativa degli errori, ove prevista dal piano.

Questa organizzazione permette al docente di non gestire le attività come singoli link isolati, ma come parte di un percorso didattico più leggibile e ordinato.

Esclusiva Pacchetto Scuola

Modalità No-Google

Yukai! mantiene come impostazione ordinaria l'accesso anonimo degli studenti. Anche nei corsi e nelle attività organizzate dal docente, lo studente può svolgere il cruciverba senza creare un account personale e senza fornire dati personali.

Nella modalità No-Google, il docente può utilizzare nickname, codici, personaggi o identificativi didattici non direttamente riconducibili allo studente. Questi identificativi permettono di seguire lo svolgimento dell'attività senza trasformare Yukai! in un sistema di gestione anagrafica degli studenti.

La modalità No-Google è particolarmente utile quando la scuola desidera:

- usare Yukai! senza configurare account studenti;
- ridurre al minimo il trattamento di dati personali;
- svolgere attività temporanee o laboratoriali;
- proporre attività in classe, a casa o durante progetti specifici;
- mantenere una gestione semplice e immediata dell'accesso.

Il docente può correggere eventuali associazioni improprie tra nickname, personaggi o identificativi, secondo le modalità previste dalla piattaforma e dall'attività.

Login studenti solo su richiesta dell'istituto

Il login studente non rappresenta la modalità ordinaria di utilizzo di Yukai!.

Yukai! è disponibile a valutare l'attivazione di modalità di accesso autenticato per studenti solo su richiesta esplicita dell'istituto, nell'ambito di progetti educativi formalmente autorizzati e nel rispetto delle procedure interne della scuola.

In tali casi, l'attivazione può avvenire solo qualora l'istituto abbia raccolto o gestito le autorizzazioni necessarie, incluse eventuali informative e consensi delle famiglie, ove richiesti dalla normativa o dalle policy scolastiche applicabili.

Questa modalità resta secondaria, opzionale e subordinata alle scelte organizzative, amministrative e privacy dell'istituto.

Integrazione con Google Classroom

Per gli istituti che utilizzano Google Workspace for Education, Yukai! può integrarsi con Google Classroom, così da inserirsi nel flusso di lavoro già adottato dalla scuola.

Esclusiva Pacchetto Scuola

L'integrazione permette al docente di distribuire attività Yukai! attraverso Classroom, riducendo la necessità di configurare manualmente classi, studenti e consegne.

Possono essere associati a Classroom:

- cruciverba;
- CruciLab;
- attività di consolidamento;
- verifiche formative;
- percorsi didattici;
- attività legate a progetti o laboratori.

Minimizzazione dei dati nell'integrazione Google

Nello scenario Google Classroom, l'identità dello studente resta governata dall'ambiente Google Workspace for Education dell'istituto, nel quale la scuola ha già definito account, autorizzazioni, informative e regole d'uso.

Yukai! mantiene un approccio di minimizzazione: non importa anagrafiche studenti, non richiede indirizzi email personali e non conserva nomi, cognomi o dati di profilo degli studenti, salvo diversa configurazione formalmente autorizzata dall'istituto.

L'integrazione consente quindi di distribuire e svolgere attività Yukai! nel contesto di Classroom, mantenendo l'esperienza Yukai! orientata alla pseudonimizzazione e alla raccolta dei soli dati didattici necessari allo svolgimento dell'attività.

Tracciamento didattico delle attività

Nei corsi e nei progetti, il docente può consultare i risultati delle attività svolte, nel rispetto delle configurazioni previste dal piano e delle scelte dell'istituto.

Il tracciamento didattico può includere:

- attività completate;
- punteggi;
- durata della sessione;
- aiuti utilizzati;
- parole corrette e non corrette;
- progressione tra risorse;
- analisi formativa degli errori;
- concetti o definizioni che hanno generato maggiore difficoltà.

Queste informazioni non hanno finalità diagnostica o clinica. Servono al docente per osservare l'andamento dell'attività, progettare recuperi, proporre rinforzi e personalizzare il percorso didattico.

10. Community scolastica e catalogo di istituto

Una community professionale interna

Nel Pacchetto Scuola, il concetto di community viene declinato a livello di istituto.

Yukai! non introduce un social network scolastico, non apre chat tra studenti e non crea spazi pubblici di comunicazione tra utenti. La community scolastica è pensata come una comunità professionale di docenti, fondata sulla condivisione controllata delle risorse didattiche, sul riuso dei materiali e sulla valorizzazione del lavoro prodotto all'interno della scuola.

L'obiettivo è trasformare le attività create dai singoli docenti in un patrimonio didattico condiviso, organizzato e riutilizzabile.

Catalogo Scolastico di Istituto

Il Catalogo Scolastico di Istituto è uno spazio riservato alla scuola o alla rete scolastica aderente, distinto dal catalogo pubblico Yukai!.

Le risorse pubblicate nel catalogo scolastico sono visibili solo ai docenti autorizzati dell'istituto o della rete scolastica, secondo le configurazioni previste dal piano.

Condivisione e riuso delle risorse

Il catalogo scolastico consente ai docenti di:

- pubblicare risorse visibili solo all'interno della scuola;
- cercare materiali per disciplina, classe, ordine scolastico, plesso, dipartimento o progetto;
- duplicare e riutilizzare risorse create dai colleghi;
- adattare un cruciverba o un CruciLab alle esigenze della propria classe;
- costruire nel tempo una biblioteca didattica digitale interna;
- favorire la continuità tra classi parallele, dipartimenti o plessi diversi.

La duplicazione delle risorse permette a un docente di partire da un materiale già creato da un collega, modificarlo e pubblicarlo come attività autonoma, senza alterare l'originale.

Raccolte tematiche di istituto

Il catalogo scolastico può essere organizzato anche attraverso raccolte tematiche, utili per rendere più semplice il riuso delle attività.

Esempi di raccolte:

- accoglienza classi prime;
- educazione civica;
- lingue straniere;
- italiano L2;
- inclusione e accessibilità;
- prevenzione del cyberbullismo;
- orientamento;
- ripasso e consolidamento;
- percorsi interdisciplinari;
- attività per open day o laboratori.

Le raccolte non richiedono necessariamente l'organizzazione di eventi complessi. Possono essere semplici contenitori didattici interni, utili per ordinare e valorizzare il lavoro dei docenti.

Badge per i docenti

Il Pacchetto Scuola può prevedere badge di riconoscimento per i docenti che partecipano alla formazione, creano risorse didattiche, condividono materiali nel catalogo scolastico o supportano i colleghi nell'adozione della piattaforma.

Esempi di badge:

- Docente Yukai!;

- Docente Creator;
- Docente Ambassador di Istituto;
- Referente Yukai! di Istituto.

I badge hanno una funzione di valorizzazione professionale e di riconoscimento interno. Non sono pensati come meccanismi competitivi, ma come strumenti leggeri per rendere visibile la partecipazione dei docenti alla community scolastica.

Referenti e cura del catalogo

L'istituto può affidare a uno o più referenti interni il compito di accompagnare la crescita del catalogo scolastico.

Il referente può aiutare a:

- promuovere la condivisione delle risorse;
- suggerire criteri di organizzazione;
- favorire l'uso di tag, categorie e raccolte;
- raccogliere esempi di buone pratiche;
- supportare i colleghi nella pubblicazione dei materiali;
- mantenere il catalogo leggibile e utile per l'istituto.

La cura del catalogo non richiede una gestione complessa. È pensata come attività di coordinamento leggero, coerente con il lavoro dei dipartimenti, dei team docenti e delle figure di innovazione già presenti nella scuola.

Differenza tra catalogo pubblico e catalogo scolastico

Il catalogo pubblico Yukai! raccoglie risorse condivise dalla community generale e accessibili anche al di fuori del singolo istituto.

Il Catalogo Scolastico di Istituto, invece, è uno spazio interno e riservato. Serve a costruire una biblioteca didattica della scuola, valorizzando il lavoro dei docenti e facilitando il riuso delle attività in un ambiente controllato.

Questa distinzione consente a Yukai! di mantenere due livelli di condivisione:

- una community pubblica, utile per scoprire e riutilizzare materiali aperti;
- una community scolastica interna, utile per organizzare il patrimonio didattico dell'istituto.

11. Privacy Policy e Termini di Servizio

Conformità normativa

Yukai! è progettata nel rispetto delle normative vigenti in materia di protezione dei dati personali e di erogazione di servizi digitali. La documentazione legale completa è pubblicata sul sito ufficiale e può essere consultata in qualsiasi momento:

- Privacy Policy - disponibile su yukai.it/privacy
- Termini di Servizio - disponibili su yukai.it/tos
- Cookie Policy - la gestione cookie è nel pannello Cookiebot e all'interno della Privacy Policy

Protezione dei dati degli studenti

- Accesso anonimo per gli studenti. Gli studenti possono giocare come ospiti anonimi, senza creare un account e senza fornire alcun dato personale. L'accesso avviene tramite un semplice link o codice QR condiviso dal docente.
- Nessuna interazione sociale tra utenti. La piattaforma non prevede chat, messaggistica, forum o qualsiasi forma di comunicazione diretta tra utenti. L'unica interazione è tra lo studente e il contenuto didattico creato dal docente.
- Dati minimali. Per i docenti registrati, l'unico dato richiesto è l'indirizzo email. Non vengono raccolti dati sensibili.
- Il docente come supervisore. Ogni contenuto è creato e controllato dal docente. La piattaforma non espone gli studenti a contenuti generati da terzi non verificati.

Approvazione DPO

La documentazione di Yukai! è stata progettata per facilitare il processo di approvazione da parte dei DPO (Data Protection Officer) degli istituti scolastici. La scheda tecnica DPO è disponibile su richiesta.

Dati aziendali

YUKAI! Srl - Azienda spinoff dell'Università di Siena
P. IVA 02511370518
Sede legale: Via Ombrone 23, Arezzo 52100
Uffici: Via Roma 77, Siena 53100 (c/o Centro Studi Pluriversum)
Contatti: info@yukai.it

12. Piano Tariffario

Yukai! propone tre piani pensati per la scuola, tutti con le funzionalità incluse. La differenza tra i piani non è nelle funzioni disponibili, ma nella scala di utilizzo e negli strumenti di governance di istituto.

Livello Ambassador per tutti i docenti

A tutti i docenti inclusi nel Pacchetto Scuola vengono attivate le funzionalità di livello Ambassador (definizioni multimediali, parole segrete, monitoraggio focus, multimediale immersivo, Crossy, leaderboard pubblica, CruciLab - vedi Sezione 2 e catalogo funzionalità). L'attivazione avviene a valle di un percorso formativo che consente ai docenti di prendere confidenza con tutte le funzionalità e le buone pratiche d'uso, garantendo un'adozione consapevole e produttiva della piattaforma.

Tabella riepilogativa

Pacchetto Scuola			
	Basic	Plus	Unlimited
Prezzo agevolato (pre-acquisto 2026-2027)	€ 90 / mese	€ 190 / mese	€ 340 / mese
Formula una tantum	€ 1.000 / anno	€ 2.000 / anno	€ 3.500 / anno
Prezzo standard (senza pre-acquisto)	€ 135 / mese	€ 285 / mese	€ 510 / mese
Validità	fino al 31/08/2027	fino al 31/08/2027	fino al 31/08/2027
Docenti inclusi	25	100	uso non limitato (fair use di istituto)
SAM inclusi / mese	200	500	uso non limitato (fair use di istituto)
Risorse generate	illimitate	illimitate	illimitate
Funzionalità	tutte incluse	tutte incluse	tutte incluse
Dashboard di istituto	-	☒	☒

SAM = studente che nel mese svolge almeno una sessione valida di attività.

Pacchetto Scuola Basic

Pensato per istituti che vogliono attivare Yukai! in modo esteso, con un gruppo docenti ampio e un utilizzo quotidiano pieno.

Licenza flat per l'anno scolastico 2026/27. Include:

- tutte le funzionalità di Yukai!

- cruciverba e CruciLab senza limiti di generazione
- accesso per fino a 25 docenti
- fino a 200 SAM / mese
- esportazione, accessibilità, gamification, inclusività
- supporto standard via email

Pacchetto Scuola Plus

Pensato per istituti che vogliono fare di Yukai! un progetto coordinato a livello di istituto - più dipartimenti, più plessi, più team docenti.

Include tutto il Pacchetto Scuola, con in più:

- dashboard di istituto - visione aggregata per istituto, plesso, docente
- fino a 100 docenti
- fino a 500 SAM / mese
- risorse generate illimitate
- supporto prioritario
- documentazione amministrativa / scheda DPO standard
- accesso prioritario alle nuove modalità di gioco 2026

Pacchetto Scuola Unlimited

Pensato per grandi istituti che vogliono fare di Yukai! un progetto coordinato a livello di istituto - più dipartimenti, più plessi, più team docenti, in numero sostanzialmente illimitato (all'interno di un utilizzo coerente con i termini di servizio).

Include tutto il Pacchetto Scuola, con in più:

- dashboard di istituto - visione aggregata per istituto, plesso, docente
- numero non limitato di docenti
- SAM in logica quasi flat - soglia molto ampia, soggetta a fair use e a normale utilizzo didattico interno dell'istituto
- risorse generate illimitate
- supporto prioritario
- documentazione amministrativa / scheda DPO standard
- accesso prioritario alle nuove modalità di gioco 2026

Pre-acquisto 2026-2027

Il prezzo agevolato è riservato agli istituti che sottoscrivono la licenza entro il 2026 con formula di pre-acquisto per l'anno scolastico 2026/27. Vengono riportati sia un prezzo previsto per pagamenti mensili che una-tantum annuale anticipato.

Senza pre-acquisto, il prezzo è maggiorato del 50%.

Upgrade con assorbimento del valore

Il passaggio a un piano superiore è sempre possibile. L'importo già corrisposto per il piano in essere viene riconosciuto come credito sul nuovo piano: il cliente paga solo la differenza.

Esempio: un istituto che ha sottoscritto il Pacchetto Scuola Basic a € 90/mese e desidera passare al Pacchetto Scuola Plus ha già maturato € 90/mese di credito. Dovrà corrispondere solo la differenza rispetto al prezzo del piano superiore.