



Digitalscape Reloaded

Un'avventura senza fine... L'avventura continua

Il gioco **Digitalscape** (www.digitalscape.it) è nuovamente disponibile a partire dal **19 Novembre 2021** con la sua terza edizione: “**Digitalscape Reloaded**”.

Si tratta di un serious game il cui obiettivo è lo sviluppo di **competenze di cittadinanza digitale** in linea con il raggiungimento delle competenze previste dal Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) e delle competenze civiche digitali, in conformità all'art. 5 Lg. 92/2019 e Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica.

Dopo il successo della prima edizione, nella primavera 2020 con circa 3000 studenti iscritti, e della seconda edizione (“New Edition”), a cui hanno partecipato circa 650 classi di scuole secondarie di primo e di secondo grado, di nuovo Digitalscape Reloaded è messo gratuitamente a disposizione degli insegnanti in **due versioni**, una per studenti della **scuola secondaria di secondo grado** e una, semplificata, per studenti della **scuola secondaria di primo grado**.

I problemi che gli studenti dovranno risolvere riguardano le aree del **framework europeo DigComp per la competenza digitale dei cittadini**, e più precisamente: ruolo dei social media e comunicazione responsabile; attenzione all'accessibilità; sicurezza dei devices, dei dati e delle password; identità digitale e digital footprint; fake news e attendibilità delle fonti; deep fake / video propaganda; phishing/spamming; intelligenza artificiale; geolocalizzazione, orientamento e privacy; automazione del lavoro; impianti sottocutanei; olografia e digitale; benessere digitale; e-commerce.

Il gioco ha uno storytelling semplice e coinvolgente, in cui agli studenti è chiesto di immedesimarsi in personaggi positivi che operano per salvare l'umanità da un'organizzazione di malvagi che l'ha resa schiava attraverso un uso criminale dei sistemi digitali.

Digitalscape Reloaded può essere adottato dagli insegnanti in modo trasversale, come **opportunità per lo svolgimento del programma curricolare di educazione civica**, divenuta materia obbligatoria e transdisciplinare nel curriculum della scuola secondaria sia di

primo sia di secondo grado. **Strutturato come una escape room**, a discrezione del docente può essere fatto giocare in modalità sincrona o asincrona, in presenza oppure online, e **prevede una dimensione individuale e una cooperativa**. Gli studenti partecipano in gruppi di tre persone, ognuna delle quali potrà scegliere un personaggio avatar – Nemo, Ulla e Quivis, a cui corrispondono tre linee narrative e argomenti diversi – nei cui panni affrontare individualmente le prove, ma dovranno confrontarsi e mettere in comune conoscenze e competenze acquisite per risolvere i quesiti dell’episodio finale e uscire dalla escape room, vincendo così il gioco.

Una classe partecipa al gioco previa iscrizione, effettuata da un docente referente. A seguito dell’iscrizione, il docente riceverà una “Guida per il docente”, contenente istruzioni di dettaglio e linee guida su come proporre il gioco in classe.

A conclusione dell’esperienza sarà inviato al docente un breve questionario al fine di documentare l’utilizzo didattico del gioco e inserire i dati nel repertorio delle “buone pratiche” del PNSD.

Il progetto Digitalscape è il risultato della **collaborazione** di docenti ed esperti professionisti di **idea.lab** e di docenti dell’**Equipe Formativa Territoriale della Lombardia**, e ha il **supporto di #lascuolanonsiferma**.

Ogni docente di una scuola secondaria di primo o di secondo grado può iscrivere la propria classe al gioco attraverso il modulo accessibile all’indirizzo <https://forms.gle/Comm38brxk6B7oah7> (per favore, compilare un modulo per classe).

La demo di un episodio del gioco è accessibile all’indirizzo <http://www.digitalscape.it/new/demo/story.html> .



Col supporto di:

#lascuolanonsiferma

