



Per i Dirigenti e i Docenti
degli Istituti Secondari di I° e II°
Percorsi di Cittadinanza digitale - Educazione Civica

Digitalscape New Edition

Un'avventura senza fine....Riuscirete a guadagnare l'uscita?

Il gioco **Digitalscape** (www.digitalscape.it), dopo il successo della prima edizione che ha visto circa 3000 studenti partecipanti, torna a partire dall'**11 Gennaio 2021** e viene riproposto con un nuovo format e nuovi contenuti, inerenti alle tematiche di cittadinanza digitale, col titolo "**Digitalscape New Edition**".

Digitalscape New Edition è proposto in **due versioni**: una destinata agli studenti della **scuola secondaria di secondo grado**, una, semplificata, per gli studenti della **scuola secondaria di primo grado**.

Il progetto Digitalscape, nato con l'intento di contribuire a far vivere in modo positivo la situazione di costrizione che i ragazzi hanno subito durante il primo lockdown, **si trasforma** da gioco online in **serious game**, il cui obiettivo è lo sviluppo di **competenze di cittadinanza digitale**. In Digitalscape New Edition 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.

L'obiettivo del gioco è di sviluppare le competenze digitali degli studenti attraverso la conoscenza degli strumenti della società dell'informazione e del loro uso appropriato, 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.

Digitalscape New Edition 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.

La prima edizione di Digitalscape è stata realizzata, nella primavera 2020, da un gruppo di persone con competenze e ruoli professionali diversi, coordinato da idea.lab (www.idealab.va.it), un progetto di una rete di scuole della provincia di Varese, attivato nel 2018 in risposta a un bando del MIUR, e ha avuto il supporto di #lascuolanonsiferma-MIUR, Fondazione Merlini, Equipe Formativa Territoriale della Lombardia, Skuola.net, e Polo Innovazione Digitale.

Digitalscape New Edition nasce dalla **collaborazione** di docenti facenti capo a **idea.lab** e all'**Equipe Formativa Territoriale della Lombardia**, che hanno trasformato Digitalscape in strumento didattico utilizzabile in ogni momento e gratuitamente dai docenti nelle classi. Il progetto ha il **supporto di #lascuolanonsiferma**.

Digitalscape New Edition è un gioco proposto, attraverso un docente di riferimento, all'intero gruppo classe. **Strutturato come una escape room**, può essere giocato in modalità sincrona o asincrona 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 verrà 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
La partecipazione al gioco è gratuita.

Ogni docente può iscrivere la propria classe al gioco attraverso questo modulo: <https://forms.gle/Comm38brxk6B7oah7> (utilizzare un modulo per classe)

La demo di un episodio del gioco è visibile a questo link: <http://www.digitalscape.it/new/demo/story.html>



Col supporto di:

#lascuolanonsiferma

