



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE**

**Istituto Comprensivo Statale "Enrico Fermi"**

*Via E. Fermi 400 - 21044 Cavaria con Premezzo (Va)*

*Tel. 0331/212640 - 0331/217400*

*C.F. 82010620126 - Cod. Meccanografico VAIC84100G*

*E- Mail vaic84100g@istruzione.it P.E.C. vaic84100g@pec.istruzione.it*

*Sito Istituto : www.istitutocomprensivocavaria.edu.it*

Comunicazione interna n. 87

Ai Docenti delle scuole secondarie di primo grado  
Al sito web dell'istituto  
Atti

**Oggetto: Digitalscape New Edition**

Dall'11 gennaio 2021 torna Digitalscape, il gioco che nella sua prima edizione ha visto circa 3000 studenti coinvolti! 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.

Nasce dalla collaborazione di docenti facenti capo a idea.lab e all'Equipe Formativa Territoriale della Lombardia, che lo hanno strutturato come strumento didattico utilizzabile in ogni momento e gratuitamente dai docenti nelle classi.

Il progetto ha il supporto di #lascuolanonsiferma.

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.

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 curricolo della scuola secondaria sia di primo sia di secondo grado.

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.

I docenti interessati possono iscrivere la propria classe al gioco comodamente online attraverso il seguente link:

<https://tinyurl.com/y7tkcu8e> .

Si ricorda di utilizzare un modulo per ciascuna classe iscritta. Si prega, infine, di riferire all'Animatore Digitale l'avvenuta iscrizione.

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Deborha Salvo

(Firma autografa sostituita a mezzo stampa  
ai sensi dell'art. 3, comma 2, del D.Lgs. 39/93)