



## Ministero dell'istruzione

Ufficio Scolastico Regionale per il Friuli Venezia Giulia – Direzione Generale



34123 TRIESTE - via Santi Martiri, 3 - tel. 040/4194111 – codice IPA NV8DB0 - C.F. 80016740328

e-mail: [direzione-friuliveneziagiulia@istruzione.it](mailto:direzione-friuliveneziagiulia@istruzione.it) – PEC:

[drfr@postacert.istruzione.it](mailto:drfr@postacert.istruzione.it) sito web:

<http://www.scuola.fvg.it/>

Prot. (vedasi timbratura in alto)

(data: vedasi timbratura in alto)

Ai Dirigenti Scolastici delle Istituzioni Scolastiche di istruzione secondaria di I e II grado della Regione Friuli Venezia Giulia  
e, per loro tramite, Agli Animatori Digitali e al Team innovazione delle rispettive Istituzioni Scolastiche di istruzione secondaria di I e II grado della Regione Friuli Venezia Giulia

### oggetto: progetto Digitalscape New Edition

Si porta a conoscenza delle SS. LL. che il gioco Digitalscape ([www.digitalscape.it](http://www.digitalscape.it)) coordinato da idea.lab, una rete di scuole della provincia di Varese, attivata nel 2018 su un progetto del Ministero dell'Istruzione, dopo il successo della prima edizione che ha visto circa 3000 studenti partecipanti, viene riproposto **a partire dall'11 Gennaio 2021** con un nuovo format e nuovi contenuti, inerenti alle tematiche di cittadinanza digitale. 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.

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

Confidando nella consueta collaborazione, si porgono cordiali saluti

Il Direttore Generale  
Daniela Beltrame

D.T. Alida Misso  
email: [alida.misso@istruzione.it](mailto:alida.misso@istruzione.it)

Referente:  
Sabina Vecchione Grüner  
tel. 040 3173733  
email: [sabina.vecchionegruner@posta.istruzione.it](mailto:sabina.vecchionegruner@posta.istruzione.it)