

# Missione Futuro

☆☆☆☆  
**LV8**  
☆☆☆☆





**Progetto didattico nazionale di Next Level ETS,  
co-sviluppato e finanziato con Fondazione Vodafone**

**2024/2025**

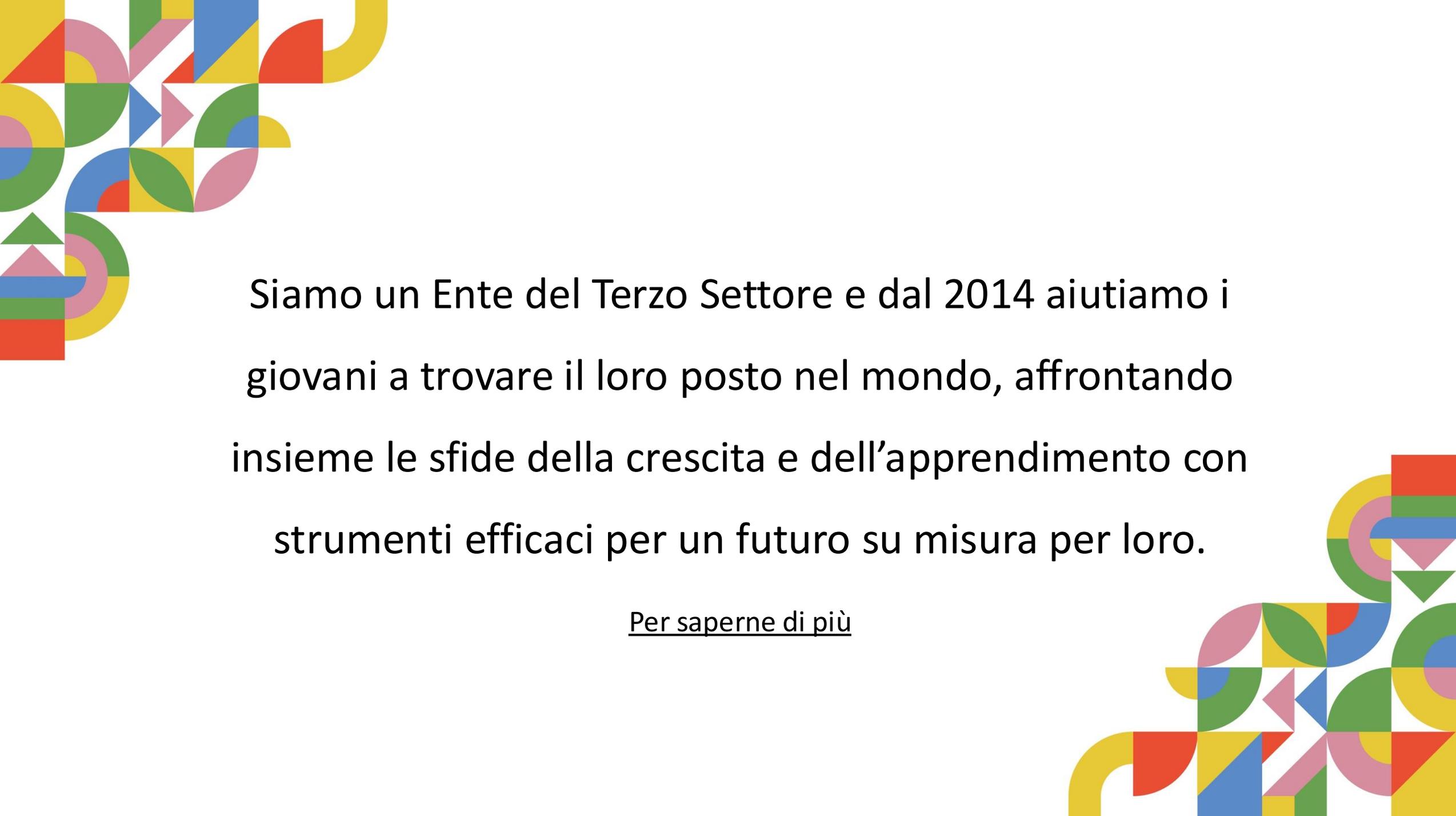


**next-level**



**Fondazione  
Vodafone**





Siamo un Ente del Terzo Settore e dal 2014 aiutiamo i giovani a trovare il loro posto nel mondo, affrontando insieme le sfide della crescita e dell'apprendimento con strumenti efficaci per un futuro su misura per loro.

[Per saperne di più](#)



## COS'È

LV8 è una **learning app** che permette di acquisire un mix di competenze digitali. Senza chiudere mai un argomento, l'app permette di comprenderlo e rielaborarlo in diverse occasioni, garantendo un'esperienza di apprendimento continua, giocando e divertendosi.

## COME

L'app LV8 è stata sviluppata e lanciata da **Fondazione Vodafone** nel 2021. Ad oggi ha coinvolto più di 70.000 ragazzi e ragazze.

## PERCHÈ

Nell'app sono presenti varie avventure di gioco sul tema del digitale per acquisire in modo innovativo e divertente competenze digitali fondamentali per il futuro e certificate grazie al rilascio di **3 Open Badge** in linea con il quadro europeo [DigComp 2.2](#).



# Obiettivi raggiunti ad oggi da Next Level ETS

**Studenti**

**7500+**

User attivi

---

**Open Badge**

**7000**

Open badge  
raggiunti

---

**Docenti**

**380+**

Docenti formati  
(a.s. 23-24)

---

**40**

Istituti in sette  
regioni (a.s. 23-24)

---



# Il progetto

a.s. 2024-25

Tutte le regioni

## CHI

Studentesse e studenti delle scuole secondarie di secondo grado di tutte le **regioni italiane** lavoreranno per rafforzare le proprie **competenze digitali e orientative**.

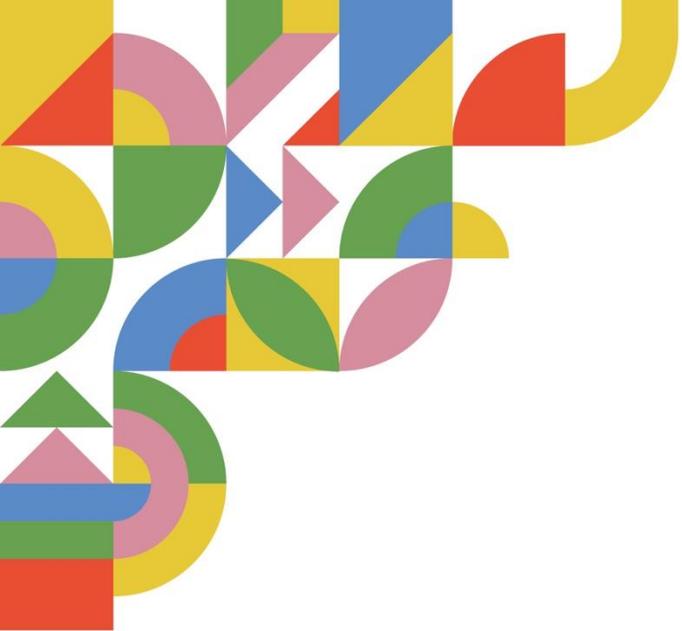
## COSA

Attraverso l'app LV8 gli studenti giocano in classe e ottengono **certificazioni digitali** (Open Badge) riconosciute dalla Comunità europea e inseribili nel **CV**.

## COME

Supportati da **facilitatori** e dai **docenti**, le classi mettono in pratica quanto appreso nell'applicazione rispondendo a **compiti di realtà**.  
I contenuti dell'app verranno integrati con **attività laboratoriali** proposte nel nostro **kit didattico**, a discrezione del docente.





Percorso:  
Competenze digitali e  
imprenditorialità sostenibile



# Percorso GREEN US

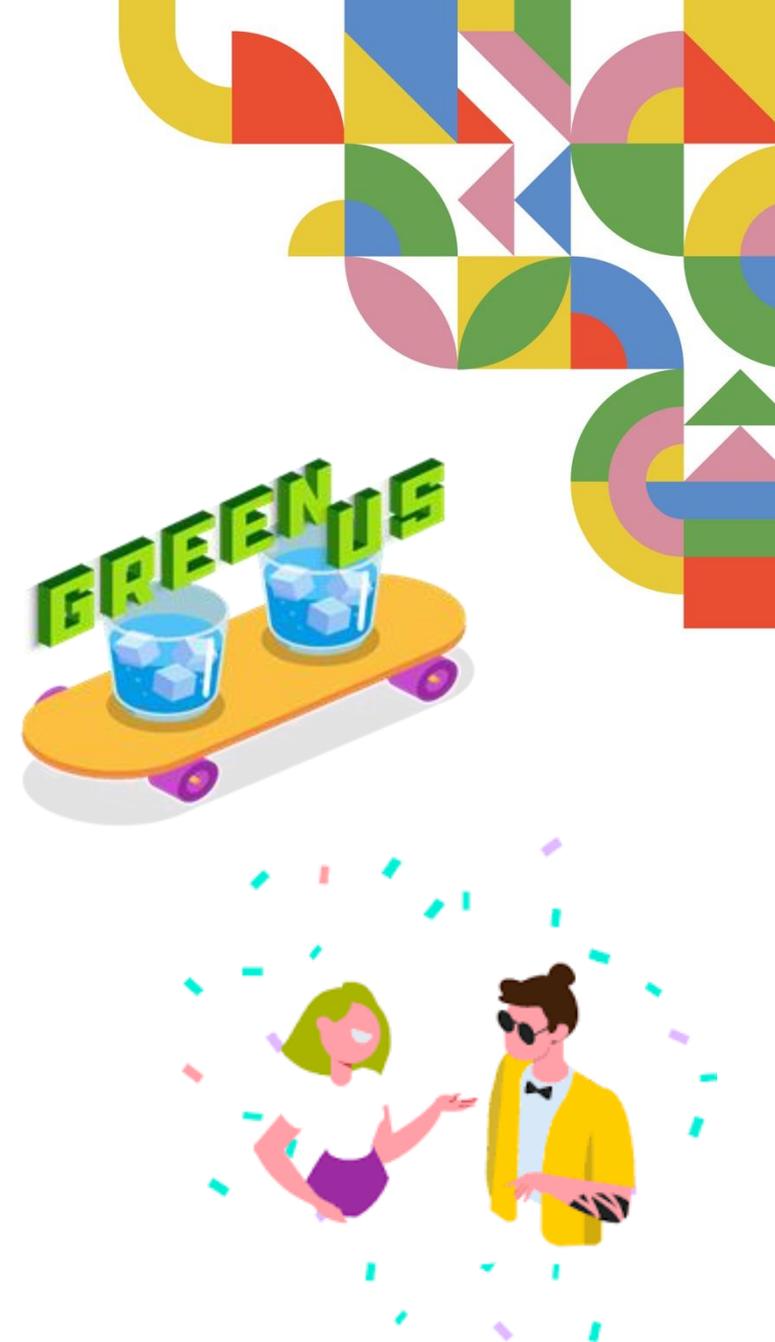
Nel learning game interattivo **GreenUs**, gli studenti dovranno calarsi nei panni dei fondatori di un innovativo green bar su 4 ruote e immaginare di dover gestire e promuovere questa nuova attività imprenditoriale.

Il gioco è progettato per aiutare i più giovani a sviluppare competenze digitali attraverso la cornice narrativa della **simulazione d'impresa**.

Il learning game permette ai tuoi studenti di sviluppare competenze digitali attraverso un gioco strutturato:

- **8 livelli** per immergersi in un'avventura calata in una cornice narrativa originale e realistica;
- Approfondimenti per sviluppare nuove competenze digitali.

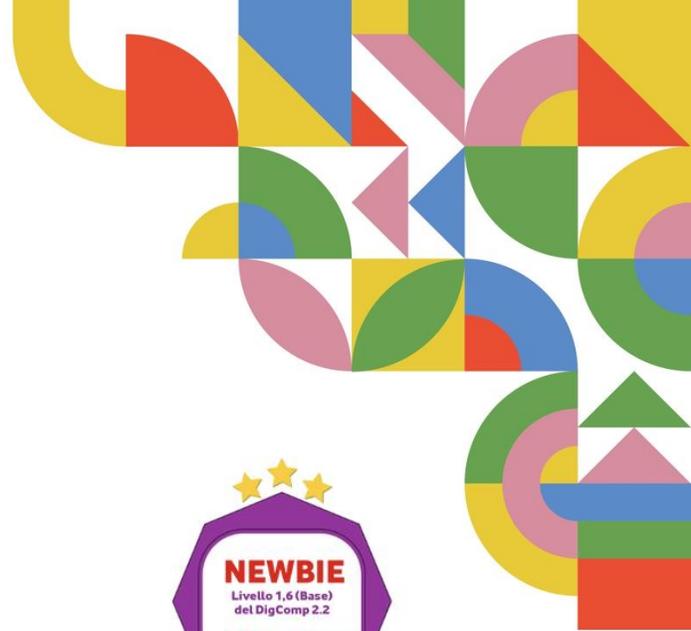
Per giocare a LV8 è sufficiente avere una connessione internet, registrarsi inserendo il **codice evento** e accedere da un dispositivo (anche mobile!).



# Percorso GREEN US

## Digitale, imprenditorialità e sostenibilità - struttura

- Come cerco online informazioni e ne verifico la fonte e veridicità?
- Come uso uno strumento come Canva per creare loghi e presentazioni?
- Come mi preparo ad un colloquio online?
- Come uso Google Drive per collaborare a un progetto condiviso?
- Come scrivo una mail formale per chiedere informazioni?
- Come uso i social per promuovere un progetto o un'attività?
- Quali professioni nel mondo digitale?



# Percorso GREEN US

## Digitale, imprenditorialità e sostenibilità - struttura



Ore (numero)	Responsabile	Attività
6h	Esperto esterno + Docente (es. tutor orientatore)	3 Laboratori con ESPERTI da 2h l'uno → Gioco fino a Livello 7. Raggiungimento <b>Primo Open Badge</b> , <b>Secondo Open Badge</b> e <b>Terzo Open Badge</b> . Supporto al caricamento delle competenze acquisite su Piattaforma Unica
24h	Docente	Guida del docente → Contenuti integrativi a scelta ( <b>kit didattico</b> )
<b>TOTALE: 30 H</b>	<b>Referente per scuola (Orientatore, Animatore Digitale)</b>	<b>Competenze-chiave acquisite da caricare su Unica:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Competenza digitale</li><li>• Competenza imprenditoriale</li><li>• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</li><li>• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</li></ul> <b>Capolavoro individuale e collettivo da caricare su Unica.</b>

# Piattaforma Unica

Gli studenti saranno supportati dai nostri esperti nel caricamento delle **competenze-chiave** acquisite:

- Personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
- Digitale;
- Imprenditoriale.

*([Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del 2018](#) e [nuovo modello di certificazione delle competenze D.M. 30/01/2024 n. 14](#))*



# Kit didattico e Formazione

Per i docenti che vorranno approfondire i temi del digitale, sarà **possibile**:

- Accedere alla **formazione docenti facoltativa** online e asincrona sulla Piattaforma Next Level
- Ottenere 1 credito riconosciuto da Piattaforma Sofia, grazie alla co-progettazione con **l'Università Federico II di Napoli**
- Accedere a un **catalogo di attività** (kit didattico) ricco di nuove proposte da personalizzare sulle esigenze della tua classe.
  - Fake News, Google e la Ricerca di Informazione
  - Il mio CV: hard e soft skills
  - Imprenditorialità: Business Model Canvas, Pitching
  - Prepararsi al Futuro: Gestione del Tempo, Mail professionali e Simulazione di un colloquio, le professioni digitali
  - Canva: Brand Identity, Assiomi della comunicazione
  - Social Media: Wordpress, Instagram e altri Social

# Obiettivi di competenze

## Digitale, imprenditorialità e sostenibilità

### Esplorare Nuovi Orizzonti e Sviluppare l'Occupabilità:

- Promuovere la riflessione sul valore etico della scelta professionale e il ruolo di ciascuno come "agente etico" e "changemaker" nella società.
- Promuovere un mindset sostenibile
- Promuovere il pensiero imprenditoriale.

### Sviluppare la Consapevolezza di Sé e la Gestione del Proprio Apprendimento:

- Stimolare una riflessione personale che aiuti gli studenti a riconoscere i propri interessi, punti di forza e obiettivi, utilizzando strumenti di autovalutazione e attività di pianificazione.

### Problem Solving e Innovazione:

- Introdurre sfide di problem solving ispirate a situazioni reali, incoraggiando lo sviluppo di soluzioni innovative con strumenti digitali.
- Promuovere l'idea che il futuro lavorativo è dinamico e che gli studenti possono contribuire attivamente ai processi di innovazione.

### Collaborazione e Comunicazione:

- Favorire attività che richiedano collaborazione, co-creazione e comunicazione, essenziali per la costruzione di una rete professionale e per il successo nel mondo del lavoro.
- Utilizzare strumenti digitali per migliorare le capacità comunicative e collaborative degli studenti.



# Missione Futuro

☆☆☆☆  
**LV8**  
☆☆☆☆

