



## Ministero dell'Istruzione e del Merito

### ISTITUTO "ACHILLE MAPELLI "

AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING; TURISMO; LICEO SCIENTIFICO;  
AGRARIA AGROALIMENTARE E AGROINDUSTRIA; LICEO SPORTIVO  
Via Parmenide, 18 - 20900 Monza (MB) Tel. 039/833353

C.F.: 94517440155 - CODICE: MBTD41000Q - CODICE UNIVOCO: UFFV1T

[www.mapelli-monza.edu.it](http://www.mapelli-monza.edu.it) - [mbtd41000q@pec.istruzione.it](mailto:mbtd41000q@pec.istruzione.it) - [mbtd41000q@istruzione.it](mailto:mbtd41000q@istruzione.it)

	<b>Circolare n. 319 del 11.03.2024</b>
<b>A</b>	<b>Docenti, Genitori, Studenti e ATA</b>
<b>Oggetto</b>	<b>Bootcamp di Orientamento WeSchool CLASSI 3BLS, 3CLS, 3BSI, 3CRI, 4BSI E 5BSI</b>

Nell'ambito dei progetti validi per l'Orientamento e il P.C.T.O. nelle scuole Secondarie di II grado, WeSchool organizza un progetto gratuito per orientare i cittadini e le cittadine digitali del futuro attraverso un gioco didattico. Studenti e studentesse accrescono e mettono alla prova le proprie competenze digitali durante un incontro della durata di due ore con un'attività basata su LV8, un'app didattica sviluppata da Fondazione Vodafone Italia.

Al termine dell'attività, gli studenti sapranno:

- eseguire una ricerca in rete e navigare, filtrare dati, informazioni e contenuti in uno spazio digitale condiviso;
- riconoscere le fake news;
- comunicare in modo efficace e usare strumenti digitali per promuovere la propria attività d'impresa;
- utilizzare strumenti e app per l'elaborazione grafica di contenuti digitali ad un livello base.

Le classi in oggetto parteciperanno a tale attività di Orientamento affiancati da un Tutor di Weschool **il giorno 15 Marzo** secondo il calendario allegato. I docenti in orario presenzieranno alle attività svolte dal Tutor d'aula.

<b>ORARIO</b>	<b>CLASSI</b>
<b>prima e seconda ora</b>	<b>3CLS - 3BSI - 3CRI</b>
<b>terza e quarta ora</b>	<b>3BLS- 4BSI - 5BSI</b>

In allegato maggiori informazioni e le istruzioni per registrarsi all'**APP LV8, strumento indispensabile per lo svolgimento delle attività del Bootcamp.**

Cordiali saluti.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

**Prof. Aldo Melzi**

Firma omessa ai sensi dell'art 3 Decreto Legislativo 39/1993



Fondazione  
Vodafone  
Italia



# L'app LV8



## Indice

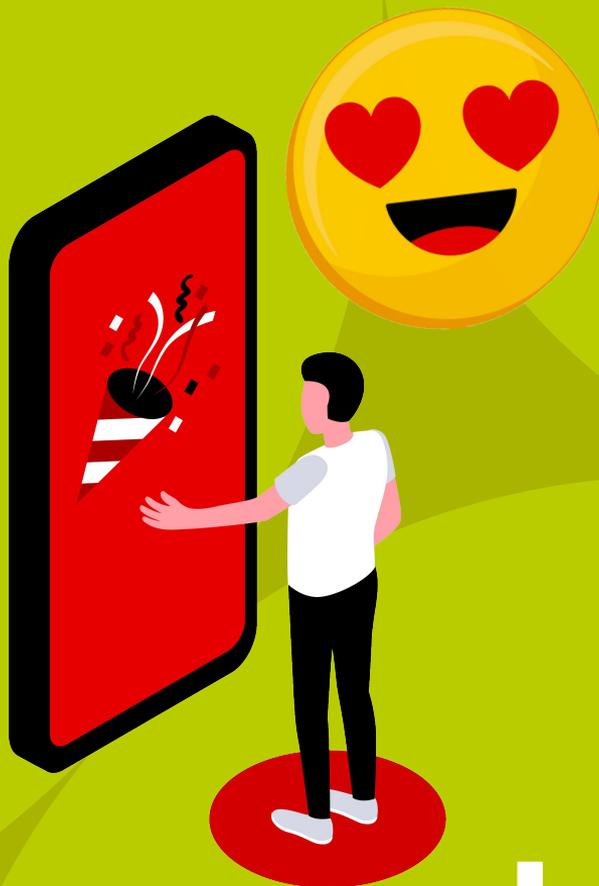
<b>3</b>	<b>L'App LV8</b>
<b>6</b>	<b>Come registrarsi</b>
<b>11</b>	<b>Il tuo profilo</b>
<b>13</b>	<b>Le challenge e gli Open Badge</b>
<b>16</b>	<b>Livelli e competenze</b>

# Flippəd Fəstival

W™



Fondazione  
Vodafone  
Italia



# L'App LV8



## Cos'è LV8?

LV8 è un'app creata da **Fondazione Vodafone Italia** che permette di sviluppare **competenze digitali** attraverso un **gioco** così strutturato:

- **8 Livelli** per immergersi in un'avventura calata in una cornice narrativa originale e realistica;
- **19 episodi e approfondimenti** per sviluppare nuove competenze digitali;
- **3 challenge** per mettere alla prova quanto imparato sperimentando situazioni concrete e conquistare **3 Open Badge**.



## Gli Open Badge

Superando le challenge speciali LV8 permette di ottenere **3 Open Badge (Newbie, Player e Gamer)** che valgono anche al di fuori del gioco e possono essere inserite all'interno del **CV**.

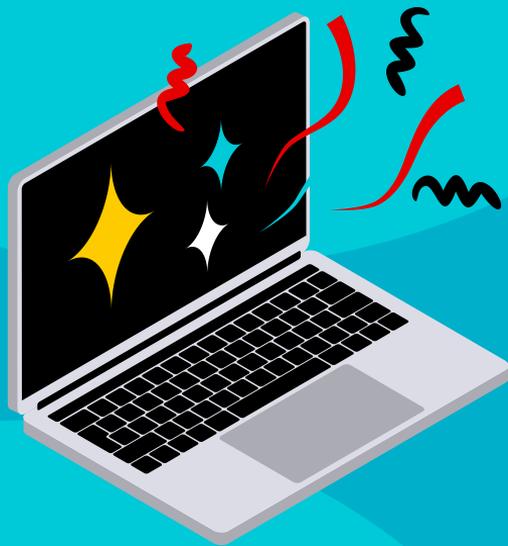
Gli Open Badge sono infatti attestati digitali che certificano competenze riconosciute dalla Comunità Europea, con riferimento al quadro **DigComp 2.2**.

# Flippəd Fəstival

W™



Fondazione  
Vodafone  
Italia

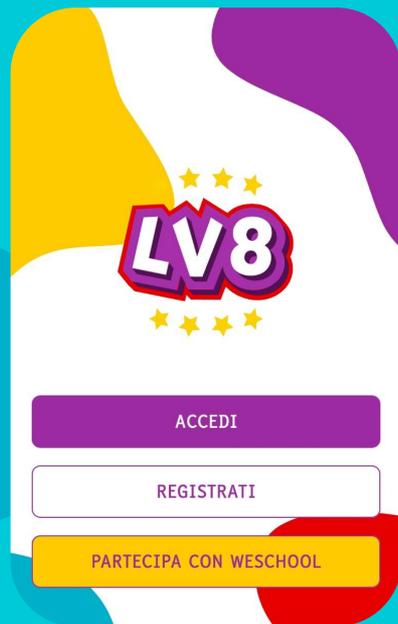


# Come registrarsi

# Flipped Festival



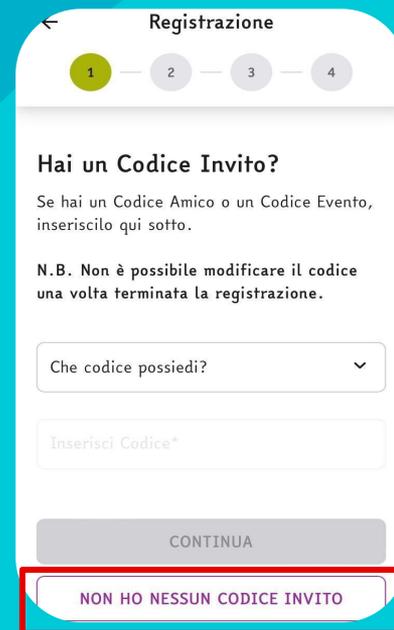
Fondazione  
Vodafone  
Italia



Vai su [www.lv8.eu](http://www.lv8.eu) e  
clicca su **Partecipa con  
WeSchool**



Inserisci il tuo **codice  
fiscale** e clicca su  
**Continua**



Nella schermata  
successiva clicca su **Non  
ho nessun codice invito**

← Registrazione

1 2 3 4

### I tuoi dati di registrazione

Imposta nickname, password e indirizzo email del tuo account LV8.

Nickname\*  
MiloGreen

Email\*

Conferma email\*

Password\*  
●●●●●●●●

Conferma Password\*

La password deve contenere:

- Min. 8 caratteri
- Almeno una lettera maiuscola
- Almeno una lettera minuscola
- Almeno un numero

## I tuoi dati di registrazione

In questa fase ti sarà richiesto di inserire **i tuoi dati**: un nickname, la tua e-mail e una **password**.

## La mail di conferma

Una volta inserito il tuo indirizzo e-mail, **se digitato correttamente, riceverai una comunicazione di conferma**.

Potrai cliccare su **Inizia la tua sfida** per accedere alla sezione successiva.



Ti abbiamo mandato una mail a:  
**pietro.greenus@gmail.com**

Utilizza il link che troverai nella mail per confermare il tuo account e continuare la registrazione.

INIZIA LA TUA SFIDA



Dopo aver scelto la password  
gestisci i consensi di gioco

Informative e consensi

✓ — ✓ — 3 — 4

### Informative e consensi

LV8 è riservata agli utenti in possesso di proprie username e password e che hanno accettato le informative sul trattamento dei dati personali.

**Vuoi che il tuo nome appaia nelle Classifiche dei Tornei?**

Vuoi che il tuo nome appaia nelle Classifiche dei Tornei?

**Consenso alla ricezione di email e notifiche sull'app.**

Ti aggiorneremo su nuovi contenuti dell'app, risposte alle richieste di supporto e potenziali problemi tecnici dell'app.

Vuoi ricevere notifiche push?

Vuoi ricevere email?

**PROSEGUI**

Qui potrai decidere se ricevere notifiche via mail o rendere il tuo nome visibile agli altri giocatori

Informative e consensi ×

✓ — ✓ — ✓ — 4

**Completa il tuo profilo per ottenere il massimo!**

Ci siamo quasi! Queste informazioni ci serviranno per generare i tuoi certificati digitali e per misurare l'impatto dei tuoi progressi nella community.

Nome e Cognome

Età\*

Genere\*

Provincia\*

Titolo di studio\*

Quali delle seguenti attività svogli abitualmente?\*

Studio alle superiori/università

## L'ultimo step!

Compila il tuo profilo con i dati anagrafici. Queste informazioni ti vengono richieste per tracciare i tuoi **progressi in community** e generare gli **Open Badge**, i tuoi certificati digitali.



**Ora puoi iniziare a giocare!**



**Ti diamo il benvenuto,  
pietrogreenus**

Ora che hai completato la registrazione sei pronto per esplorare tutte le avventure.

**INIZIA LA TUA SFIDA**

# Flippèd Fèstival



Fondazione  
Vodafone  
Italia

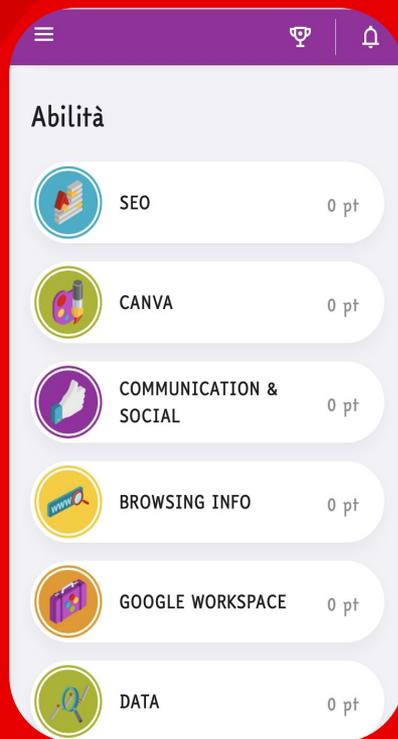
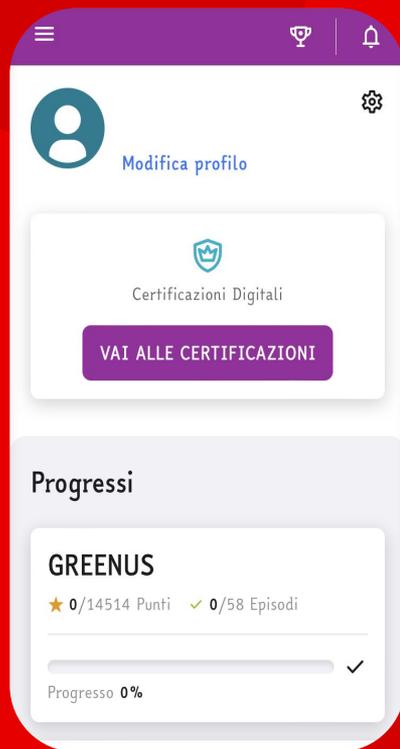


# Il tuo profilo

# Flippød Festival



Fondazione  
Vodafone  
Italia



## Il tuo profilo

Nella sezione **Profilo** potrai ritrovare i tuoi progressi e i punteggi ottenuti svolgendo i vari Livelli dell'app.

Troverai inoltre i punteggi suddivisi per ogni **abilità sviluppata** durante il gioco.

# Flippèd Fèstival



Fondazione  
Vodafone  
Italia



# Le challenge e gli Open Badge

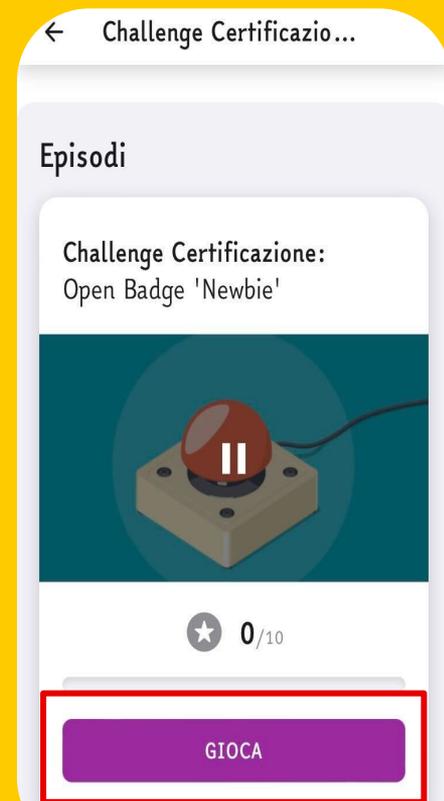
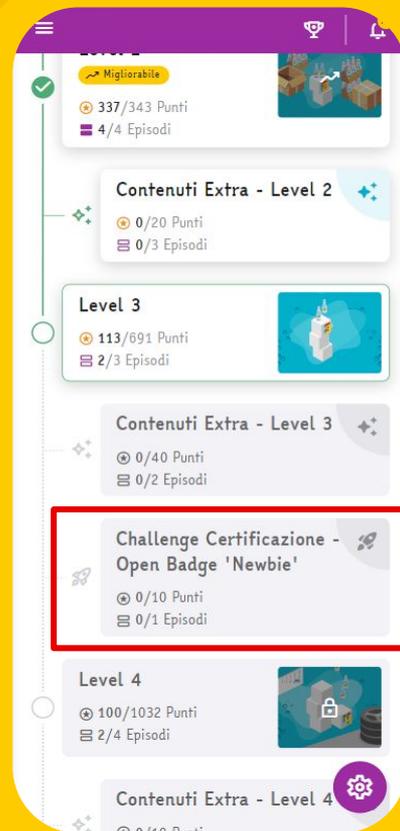


## Le challenge

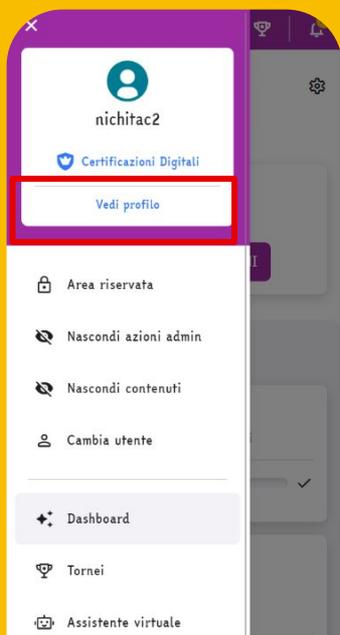
Nella sezione **Dashboard** clicca sull'avventura **Green Us**.

Da qui potrai accedere a una panoramica dei **Livelli del gioco** e vedere quelli che hai già sbloccato.

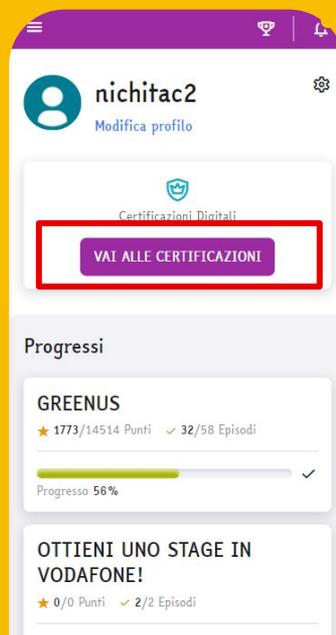
Alla fine dei **Livelli 3, 5 e 7**, oltre ai Contenuti Extra, troverai le **challenge** che ti permetteranno di ottenere i tre Open Badge: per svolgerle, ti basta cliccare su **Gioca**.



Per scaricare i tuoi **Open Badge** una volta affrontate le challenge:



Apri il menù laterale e  
seleziona **Vedi  
profilo**



Clicca su **Vai alle  
certificazioni**



Scarica i tuoi **Open  
Badge!**

# Flipped Festival



W™



Fondazione  
Vodafone  
Italia



# Livelli e competenze

*Il superamento degli **8 Livelli** di Green Us, permette di sviluppare le competenze digitali mappate dal quadro DigComp 2.2, un framework elaborato per concorrere allo sviluppo e al miglioramento delle competenze digitali dei cittadini.*

Il framework definisce **5 aree** per declinare le competenze in conoscenze, abilità e atteggiamenti:

**Alfabetizzazione su  
informazioni  
e dati**

**Comunicazione e  
collaborazione**

**Creazione di  
contenuti digitali**

**Sicurezza in rete**

**Risoluzione di  
problemi**



## 1

### Primo Livello

- Essere in grado di eseguire una **ricerca in rete**.
- Essere in grado di **navigare, filtrare dati, informazioni e contenuti** in uno spazio digitale condiviso.
- Saper riconoscere le **fake news**.

## 2

### Secondo Livello

- Saper utilizzare strumenti e app per l'**elaborazione grafica** di contenuti digitali ad un livello base.
- Essere in grado di usare strumenti digitali per **attività d'impresa**.
- Comunicare online in modo **professionale**.

## 3

### Terzo Livello



- Acquisire dimestichezza e sicurezza con l'attività di **ricerca avanzata in rete**.
- Conoscere le basi dell'uso dei **social network** per **promuovere un'attività**.

## 4

### Quarto Livello

- Acquisire dimestichezza e sicurezza nell'uso di strumenti e app per l'**elaborazione grafica** di contenuti digitali.
- Essere in grado di **elaborare digitalmente dati**.
- Conoscere le basi del **content management** e della **scrittura per il web**.

## 5

### Quinto Livello



- Acquisire le conoscenze di base per la realizzazione di un **sito web**.
- Saper utilizzare in modo **professionale** i **social network**.
- Avere dimestichezza e sicurezza nell'**elaborazione digitale di dati** con fogli di calcolo.

## 6

### Sesto Livello

- Acquisire i fondamenti di **web listening**.
- Saper creare un **questionario digitale** ed **elaborare** i relativi **dati**.
- Essere in grado di creare **presentazioni con strumenti digitali**.

## 7

### Settimo Livello



- Conoscere le basi del **marketing digitale**.
- Conoscere le basi di **coding** e **linguaggio HTML**.
- Conoscere il funzionamento dei sistemi di **sponsorizzazione** online.

## 8

### Ottavo Livello



Contenuti e approfondimenti per implementare le competenze apprese giocando a LV8 e scoprire **nuove opportunità** per il proprio futuro.

Flippød Festival



Fondazione  
Vodafone  
Italia



**Buon gioco!**



## Bootcamp di Orientamento WeSchool

**Nell'ambito dei progetti validi per l'Orientamento e il P.C.T.O. nelle scuole Secondarie di II grado, WeSchool organizza un progetto gratuito per orientare i cittadini e le cittadine digitali del futuro attraverso un gioco didattico.**

### Descrizione dell'attività

Studenti e studentesse **accrescono e mettono alla prova le proprie competenze digitali** durante un incontro della durata di due ore con un'attività basata su **LV8**, un'app didattica sviluppata da Fondazione Vodafone Italia.

Al termine dell'attività, gli studenti sapranno:

- eseguire una **ricerca in rete e navigare, filtrare dati, informazioni e contenuti** in uno spazio digitale condiviso;
- riconoscere le **fake news**;
- comunicare in modo efficace e usare strumenti digitali per promuovere la propria **attività d'impresa**;
- utilizzare strumenti e app per l'**elaborazione grafica** di contenuti digitali ad un livello base.

### Fase I - L'app LV8

Guidati dalle professioniste WeSchool, gli studenti giocheranno al primo livello dell'app: la narrazione ruota intorno alla storia di alcuni loro coetanei, Milo, Sara e Pietro, alle prese con la fondazione della propria start-up. Giocando, gli studenti imparano a **scrivere una mail professionale** e a **presentare la propria attività in rete**, a fare ricerca online in modo efficace e a **destreggiarsi tra le fake news**.

### Fase II - Brainstorming e creazione di contenuti digitali

Completata l'attività in app, gli studenti continuano poi immaginando il proseguimento della storia: immaginano di aiutare nella realizzazione dell'impresa di cui parlano i personaggi nel gioco, sfruttando così immediatamente le competenze apprese. Esplorano poi le funzioni legate alla creazione di contenuti digitali con un software di grafica online, scoprono le nuove professioni digitali e imparano a mettere le basi per costruire il loro primo CV.

### Fase III (opzionale) - Gli Open Badge

Terminata l'attività, della durata complessiva di due ore, gli studenti possono proseguire l'attività di gioco a casa, superando tutti e 8 i livelli per conseguire fino a tre **Open Badge**, delle vere e proprie certificazioni digitali che potranno inserire nel loro Curriculum Vitae o portfolio di maturità.



L'attività didattica è **valida ai fini del riconoscimento del PCTO**.

***Sono richiesti requisiti particolari?***

- **L'attività non richiede nessun requisito tecnico di base.** Gli studenti avranno solo bisogno di **poter accedere ai dispositivi** (che siano i loro dispositivi personali o computer, se la scuola dispone dell'aula di informatica) per tutta la durata del Bootcamp.