



next-level

Crescere attraverso i sogni



next-level
Crescere attraverso i sogni

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](#)



Progetto didattico nazionale
di Next Level ETS, nato in collaborazione
con Fondazione Vodafone
2024/2025

Obiettivi raggiunti ad oggi – Next Level

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

CHI

20.000 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.



LV8 - App di apprendimento gamificato per promuovere le competenze digitali

Sviluppata e lanciata da
Fondazione Vodafone Italia nel 2021



Giocando all'App, gli studenti ottengono fino a 3 **OPEN BADGE** che certificano competenze digitali

In linea con il [DigComp 2.2](#) il framework europeo per le Competenze digitali.

Cos'è LV8?

LV8 è una **learning app** che permette di allenare le proprie capacità e 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

I suoi contenuti si basano sul framework europeo del **DigComp 2.2**



Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Comunicazione e collaborazione

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale

Creazione di contenuti digitali

- 3.1. Sviluppare contenuti digitali
- 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3. Copyright e licenze
- 3.4. Programmazione

Sicurezza

- 4.1. Proteggere i dispositivi
- 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3. Proteggere la salute e il benessere
- 4.4. Proteggere l'ambiente


Risolvere problemi

- 5.1. Risolvere problemi tecnici
- 5.2. Individuare bisogni e risorse tecnologiche
- 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4. Individuare i divari di competenze digitali


Competenze-chiave acquisite da caricare sulla piattaforma [Unica](#):

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- Competenza digitale
- Competenza imprenditoriale

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



Sviluppo competenze [Vai alla sezione →](#)



Segui lo sviluppo delle tue competenze attraverso lo svolgimento di attività scolastiche ed extrascolastiche e il conseguimento di certificazioni.

[Aggiungi attività o certificazione →](#)

A screenshot of the Unica platform interface. At the top, it says "Sviluppo competenze" with a link "Vai alla sezione →". Below this is a logo consisting of three overlapping hexagons in yellow, blue, and red. The main text reads: "Segui lo sviluppo delle tue competenze attraverso lo svolgimento di attività scolastiche ed extrascolastiche e il conseguimento di certificazioni." At the bottom, there is a blue button with the text "Aggiungi attività o certificazione →". A blue arrow from the text above points to the top right corner of this screenshot.

Competenze digitali e storytelling orientativo: **perché serve?**

- Come cerco online le opportunità post-diploma?
- Come capisco la veridicità dell'informazione?
- Come uso uno strumento come Canva per la costruzione del CV?
- Come mi preparo ad un colloquio online?
- Come scrivo una mail formale per chiedere
- Informazioni su un corso universitario?



La proposta

Percorso #1: Aspettando il Salone dello Studente

La proposta di percorso #1



A scuola: 2h di gioco con esperto territoriale in preparazione alla **visita al Salone**

Formazione docenti su strumenti digitali & orientamento (kit di attività facoltative)

Visita al Salone dello Studente

Percorso #1

Aspettando il Salone per classi partecipanti al Salone

Ore (numero)	Responsabile	Attività
2h	Esperto esterno + Docente (es. tutor orientatore)	Incontro con Tutor → Introduzione del percorso e gioco collaborativo al learning game (dinamiche di gioco simili a quelle di un'escape room educativa). Raggiungimento Open Badge (unico)
3h	Docente	Guida del docente → Contenuti integrativi su orientamento e uso delle competenze digitali per esplorare il Salone dello Studente (facoltativo)
5h	Salone dello Studente	Visita al Salone dello Studente
TOTALE 10 H	Referente per scuola (Orientatore, Animatore Digitale)	<p>Competenze-chiave acquisite da caricare su Unica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. <p>Capolavoro individuale e collettivo da caricare su Unica.</p>

La proposta di percorso #2



Formazione docenti su strumenti digitali & orientamento (kit di attività facoltative)

Gioco-evento di 2h con esperto durante la visita al **Salone dello Studente**

Percorso #2

Giocando al Salone format-evento durante il Salone dello Studente*

Ore (numero)	Responsabile	Attività
2h	Esperto esterno + Salone dello Studente	Incontro con Tutor durante il Salone → Gioco collaborativo al learning game (dinamiche di gioco simili a quelle di un'escape room educativa). Raggiungimento Open Badge (unico)
3h	Salone dello Studente	Visita al Salone dello Studente (nella stessa giornata dell'incontro).
<i>facoltativo</i>	Docente	Guida del docente → Contenuti integrativi su orientamento e uso delle competenze digitali per esplorare il Salone dello Studente (facoltativo)
TOTALE 5 H	Referente per scuola (Orientatore, Animatore Digitale)	<p>Competenze-chiave acquisite da caricare su Unica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. <p>Capolavoro individuale e collettivo da caricare su Unica.</p>

* Opzione riservata ad un massimo di 400 studenti per località

Competenze digitali e storytelling orientativo: perché utili all'esplorazione del Salone dello Studente?

- Come mi oriento sugli stand di mio interesse presenti al Salone?
- Come distinguere le opportunità di mio interesse nella mole di informazioni che ricevo?
- Come faccio a tornare a casa con informazioni davvero utili per me?



Obiettivi Formativi

Esplorare Nuovi Orizzonti e Sviluppare l'Occupabilità:

- Offrire agli studenti gli strumenti per esplorare attivamente e criticamente informazioni e opportunità formative e professionali.
- Sviluppare competenze digitali che trasformino le attività di orientamento in esperienze pratiche e laboratoriali.
- Promuovere la riflessione sul valore etico della scelta professionale e il ruolo di ciascuno come "agente etico" e "changemaker" nella società.
- Conoscere il **vocabolario di base** per permettere un'esplorazione consapevole dell'offerta formativa post-diploma.
- Acquisire gli strumenti per **comprendere le informazioni** sull'offerta post-diploma (es: CFU, piani di studio, accesso, etc.)

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.
- Preparare un **piano d'azione** per guidare l'esplorazione del Salone Dello Studente.
- Formulare **domande di interesse** che possano guidare l'esplorazione individuale degli stand del Salone.

Ma non solo...



All'interno dell'app LV8, troverete un set variegato di learning game digitali:

Nuova per l'a.s. 2024-2025

Imprenditività e
competenze
digitali

Coding e AI

Orientamento e
competenze
digitali



COSA METTEREMO A DISPOSIZIONE DELLE SCUOLE:

- la presenza **gratuita** di un **esperto esterno** a supporto delle attività
- un kit di **risorse** didattiche
- un percorso facoltativo di **formazione** per docenti accreditato sulla piattaforma Sofia in collaborazione con Università degli Studi di Napoli Federico II (UNINA)
- la partecipazione ad un'**opera d'arte collettiva** su giovani e futuro che sarà presentata a livello nazionale

Contatti

Per aderire al progetto, scrivi o chiama l'Ufficio Scuole di Next Level:

ufficioscuole@next-level.it

348 8157743



next-level

Crescere attraverso i sogni