

## I Pantellas premiano i ragazzi di Digitalscape

Date : 22 maggio 2020

Sarà in diretta **su Twitch oggi venerdì 22 maggio** la premiazione di Digitalscape ([www.digitalscape.it](http://www.digitalscape.it)) il gioco didattico on-line per studenti delle scuole secondarie di secondo grado, nato con l'intento di contribuire a far vivere in modo positivo l'attuale situazione di costrizione che i ragazzi subiscono coinvolgendoli nella realizzazione di un obiettivo attraente: **vincere un gioco attraverso la soluzione di problemi che richiedono lo sviluppo di competenze utili, cooperando per questo con dei compagni.**

L'appuntamento è per le **18:00 sul canale Twitch Digitalscape Final**

**Event:** <https://www.twitch.tv/digitalscapefinalevent>. Oltre alle realtà coinvolte nell'iniziativa a festeggiare i ragazzi vincitori ci saranno anche come guest star **iPantellas e Simone Trimarchi**, nome e volto noto nel mondo dei gamer.

Ma in cosa consiste l'iniziativa? Dal 15 Aprile e per 15 giorni circa 1.000 squadre e 3.000 studenti provenienti da tutta Italia hanno partecipato al gioco online Digitalscape. In un momento così difficile e insolito per gli studenti della scuola italiana, un gruppo di persone con competenze e ruoli professionali diversi ([www.digitalscape.it/chi-siamo](http://www.digitalscape.it/chi-siamo)), coordinato da idea.lab ([www.idealab.va.it](http://www.idealab.va.it)) e con supporto di #lascuolanonsiferma-MIUR, Fondazione Merlini, Equipe Territoriale Lombardia, Skuola.net e Polo Innovazione Digitale, ha creato Digitalscape, un gioco online gratuito rivolto ai ragazzi delle scuole superiori/ secondarie di secondo grado che hanno partecipato in squadre di 3 studenti, i ragazzi dovevano risolvere dei problemi riguardanti gli strumenti della società dell'informazione e il loro uso appropriato, quindi in riferimento non solo a competenze tecnologiche ma anche all'identità digitale, la riservatezza dei dati, e altre tematiche legate al digitale.

**Il gioco si è sviluppato in 15 episodi**, ognuno dei quali raccontato nel contesto di una trama e caratterizzato da un tema specifico e da uno o più problemi da risolvere, corrispondenti ad alcune competenze del framework europeo Digcomp, tra le quali il ruolo dei social media; l'attenzione all'accessibilità; il problema della sicurezza delle password; il problema dell'identità digitale: costruire identità sicure; deep fake/video propaganda; phishing/spamming; intelligenza artificiale; lettura di dati in forma grafica; automazione del lavoro.

<https://www.varesenews.it/2020/04/digitalscape-gioco-line-mette-alla-prova-gli-studenti/919663/>