

Nome del progetto	Level 8 (LV8)
Link alla pagina del progetto	Game.lv8.eu
Contesto territoriale	Italia
Tipo di intervento	Riattivazione
Finalità del progetto	Attraverso un learning game immediato e rivolto ai giovanissimi, Level 8 (LV8) punta a coinvolgere e riattivare ragazze e ragazzi che non sanno ancora cosa vogliono fare nel futuro, fornendo loro competenze digitali di base certificate secondo il framework europeo DigComp 2.2 e strumenti utili all'orientamento.
Target	14-29, con focus su chi sta terminando gli studi e su chi non studia e non lavora
Numero di giovani coinvolti	Oltre 100.000 giovani in tutta Italia, di cui circa 8.900 autodichiaratisi NEET
Indicazione fase del progetto	In corso
Periodo	Lancio giugno 2021, progetto continuativo e in corso
Partner	Promotori: Fastweb + Vodafone
Riepilogo del progetto	LV8 rappresenta un ponte tra formazione, certificazione e inserimento lavorativo, contribuendo a ridurre il divario digitale. LV8 è un'app gratuita che propone un learning game innovativo pensato per coinvolgere e offrire competenze digitali a studenti e studentesse e giovani esclusi (NEET) o a rischio di esclusione dal lavoro e dalla formazione. Propone un percorso formativo e professionalizzante accessibile e coinvolgente basato sulla gamification e sulla certificazione digitale delle competenze tramite Open Badge, in linea con il framework europeo DigComp. Oltre alle competenze digitali, all'interno dell'app sono presenti anche contenuti sul tema dell'orientamento, finalizzati ad avvicinare le/i giovani, soprattutto coloro che non studiano e non lavorano (NEET), al mondo del lavoro. Il learning game si sviluppa in sette livelli sequenziali, strutturati come una storia avvincente, per guidare gradualmente i partecipanti nell'apprendimento. Sono proposte due distinte avventure: • La nascita di GreenUs (livello standard) con focus sulle competenze digitali di base per la gestione di un'attività. • Il giallo di HereWeApp (livello avanzato) in cui vengono introdotti linguaggi di programmazione e l'uso di database relazionali, CRM e AI. Completando avventure in diversi livelli, composti da enigmi e sfide, chi gioca ottiene competenze digitali e altri tipi di competenze di base certificate tramite Open Badge (possibile ottenere certificazione delle competenze al livello 3, 5 e 7). Al termine delle avventure, nel Livello 8, gli utenti trovano ulteriori corsi di formazione gratuita che possono seguire e opportunità di inserimento lavorativo, offerte dai partner di LV8.

Campagna di promozione progetto	Strategia mirata, basata su partnership con attori locali tra cui istituzioni, scuole, associazioni e aziende per ampliare la partecipazione e garantire l'accesso a giovani con minori opportunità, con un focus specifico su coloro a maggior rischio di esclusione formativa e lavorativa. Oltre alla rete con i partner, portiamo avanti attività social che prevedono quasi sempre il coinvolgimento di creator e influencer vicini al target (Gen Z). A livello di SM marketing, nel tempo abbiamo puntato principalmente sull'awareness e periodicamente sul download dell'app. L'attività di diffusione si è concentrata nelle regioni italiane con la più alta incidenza di NEET fra cui Sicilia, Campania, Lazio, Lombardia, Piemonte e Puglia.			
Metodi di sensibilizzazione, orientamento e tecniche di sensibilizzazione per NEET o altri gruppi vulnerabili	Gamification, approcci didattici “blended” Attraverso la gamification e uno storytelling appassionante e pensato proprio per ragazze/i, LV8 vuole coinvolgere, includere e far immedesimare anche chi non prende parte facilmente alla attività formative più “tradizionali”. Oltre all'app gamificata, i progetti dal vivo di LV8 uniscono digitale e analogico per portare dal vivo attività interattive e mirate a ingaggiare il più possibile tutti coloro che partecipano. Viene molto usato anche nelle scuole secondarie di secondo grado come strumento per contrastare la dispersione scolastica, innovare la didattica e diffondere un utilizzo consapevole del digitale.			
Numero di operatori coinvolti	1 persona del team di sostenibilità di Fastweb + Vodafone 2 collaboratori esterni full time sul progetto 1 account della piattaforma su cui poggia LV8 1 PMO di BIP (fornitore del progetto)			
Strumenti adottati nel progetto	X	Laboratori/workshop	X	Attività orientative su mondo lavoro e mondo dello studio
		Educatori di strada		Coaching e Gruppi di auto supporto
		Supporto psicologico		Supporto alle attività di cura
		Incentivi economici per partecipare alle iniziative		Partecipazione alle fiere del lavoro/studio
	X	Tirocinio ed esperienze di lavoro	X	Campagne social
		Testimonianze e visite aziendali	X	Svolgere test psico-attitudinali, sulle competenze (bilancio di competenza)
	X	Attività formative		Coinvolgimento della famiglia, genitori dei NEET

Punti di forza del progetto	- Grazie alla modalità mobile e gratuita, LV8 è accessibile da qualunque luogo e dispositivo, anche in contesti periferici o marginalizzati, raggiungendo efficacemente giovani spesso esclusi da percorsi formativi tradizionali. - Gamification e coinvolgimento tramite storytelling: l'apprendimento tramite gioco e trame di storie consente di mantenere alta l'attenzione, la motivazione e l'immedesimazione, soprattutto tra adolescenti e giovani adulti, facilitando l'acquisizione di competenze. - Competenze concrete e spendibili: l'approccio della formazione su digitale e orientamento è finalizzato a fornire strumenti concreti e immediati per entrare nel mondo del lavoro. - Tramite le certificazioni Open Badge, le competenze digitali di base apprese attraverso l'app vengono validate in modo riconoscibile e valorizzabile anche in ambito lavorativo. - Livello 8 come ponte per il futuro: una volta ingaggiati e più preparati con competenze digitali e trasversali, ragazze/i approdano a percorsi formativi più approfonditi e impegnativi o a opportunità di inserimento lavorativo. - Modello scalabile e replicabile anche a livello internazionale con possibilità di inserire nuovi temi di approfondimento e formazione competenze.
Punti critici del progetto	- La sfiducia nell'uso dei dispositivi mobili personali in ambito scolastico, anche per finalità didattiche. - Necessità di disporre di una connessione stabile nei progetti di gruppo.
Quali sono i risultati raggiunti/attesi del progetto	Progetto in corso e continuativo: 795 istituti scolastici coinvolti e più di 4.100 docenti e tutor Più di 110.000 utenti registrati. 95.898 open badge rilasciati. 18.490 giovani hanno completato tutti i 7 livelli di gioco accedendo al Livello 8. Corsi di formazione e training avanzati erogati 750 Borse di studio per frequentare altri corsi di formazione e training rilasciate 65 Tirocini e placement attivati 225 82% dei giovani coinvolti dichiara di aver mutato in positivo la propria opinione sull'utilità di continuare la propria formazione. 87% afferma di sentirsi più sicuro/a di sé e di avere maggiore fiducia nelle proprie capacità. 93% dichiara una maggiore conoscenza delle proprie capacità e di sentirsi più soddisfatto/a di sé.
Documenti prodotti a fine progetto	Analisi impatto SDA Bocconi.
Esiste un rapporto di monitoraggio del progetto	All'interno dell'app di LV8, è possibile monitorare accessi all'app, dati aggregati di utenti, partecipazione a survey etc. È stata anche svolta un'analisi di impatto sociale da parte di SDA Bocconi.
Dati di contatto	info@lv8.eu