

Fondazione Vodafone Italia
LV8





www.lv8.eu

Il learning game per ottenere competenze digitali certificate, in soli 8 livelli



Il contesto di riferimento

2,4M
NEET

1:4 tra 15 e 29 anni

1,5%
PIL

perso

42%

tra 16-74 anni
possiede
competenze digitali
di base
(58% EU)

135.000

posti di lavoro
vacanti in Italia per
mancanza di
competenze digitali

*NEET= Not in Education or in Employment or in Training

Fonti: ISTAT, OCSE, DESI 2020, European Centre for the Development of Vocational training (Cedefop), 2019



LV8: Che cosa ci rende distintivi

- **ANALISI TARGET ATTENTA: 10+ ore/giorno** sui **social, gaming** come intrattenimento



LV8: Che cosa ci rende distintivi

- **ANALISI TARGET ATTENTA: 10+ ore/giorno sui social, gaming come intrattenimento**

CHI SONO I NEET IN ITALIA

GENERE

UOMINI 52%

DONNE 48%

INTERESSI PERSONALI



Film e Cinema
72%



Musica
72%



Tecnologia
66%



Gaming
66%



Travel
59%

PERCHÉ I SOCIAL?

58%

Riempire il
tempo libero

50%

Vedere cosa
fanno gli amici

43%

Condividere
foto e video

40%

Contenuti
divertenti o di
intrattenimento

ATTIVITÀ MAGGIORMENTE SVOLTE ONLINE

99%

Ha usato un
social network

99%

Ha usato un
motore di ricerca

98%

Ha guardato
un video

97%

Ha usato un servizio
di instant messaging

Fonte: Global Web Index, Q1 e Q2 2020, Q3 e Q4 2019



LV8: Che cosa ci rende distintivi

- **ANALISI TARGET ATTENTA: 10+ ore/giorno sui social, gaming come intrattenimento**

CHI SONO I NEET IN ITALIA

IL COMPORTAMENTO ONLINE

Il **7%** del target utilizza i social per più di **10 ore al giorno**, rispetto al 4% del gruppo di pari. **I contenuti audio sembrano poco attrattivi per il target:** il 40% non fruisce di podcast e di quotidiani online, il 32% della radio e il 20% di servizi streaming di musica. **Il 47% del target indica il gaming come motivazione per spendere tempo online** (vs 35% dei coetanei).

ACCOUNT SEGUITI SUI SOCIAL

Rispetto al gruppo di pari, il target segue di più account di **gaming blogger** (25% vs 17%) e di **comici** (38% vs 35%).

Fonte: Global Web Index, Q1 e Q2 2020, Q3 e Q4 2019



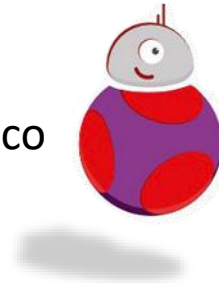
LV8: Che cosa ci rende distintivi

- **ANALISI TARGET ATTENTA:** 10+ ore/giorno sui **social, gaming** come intrattenimento
- **BOTTOM-UP:** Disegnato con i **NEET** per i NEET
- **EDU-GAME:** Percorsi di **assessment e apprendimento basati su un gioco**
- **CERTIFICAZIONE :** Open Badge su **Blockchain**. Competenze legate al framework europeo **DigiComp 2.1**



LV8: Che cosa ci rende distintivi

- **ANALISI TARGET ATTENTA:** 10+ ore/giorno sui **social, gaming** come intrattenimento
- **BOTTOM-UP:** Disegnato con i **NEET** per i **NEET**
- **EDU-GAME:** Percorsi di **assessment e apprendimento basati su un gioco**
- **CERTIFICAZIONE** : **Open Badge su Blockchain**. Competenze legate al framework europeo **DigiComp 2.1**
- **CHATBOT:** L3V8 come primo supporto anche sul **gioco**



LV8: Che cosa ci rende distintivi

- **ANALISI TARGET ATTENTA:** 10+ ore/giorno sui **social, gaming** come intrattenimento
- **BOTTOM-UP:** Disegnato con i **NEET** per i **NEET**
- **EDU-GAME:** Percorsi di **assessment e apprendimento basati su un gioco**
- **CERTIFICAZIONE :** **Open Badge su Blockchain.** Competenze legate al framework europeo **DigiComp 2.1**
- **CHATBOT:** L3V8 come primo supporto anche sul **gioco**
- **COMMUNITY SU INSTAGRAM:** Coinvolgimento dei ragazzi in una **community dedicata**

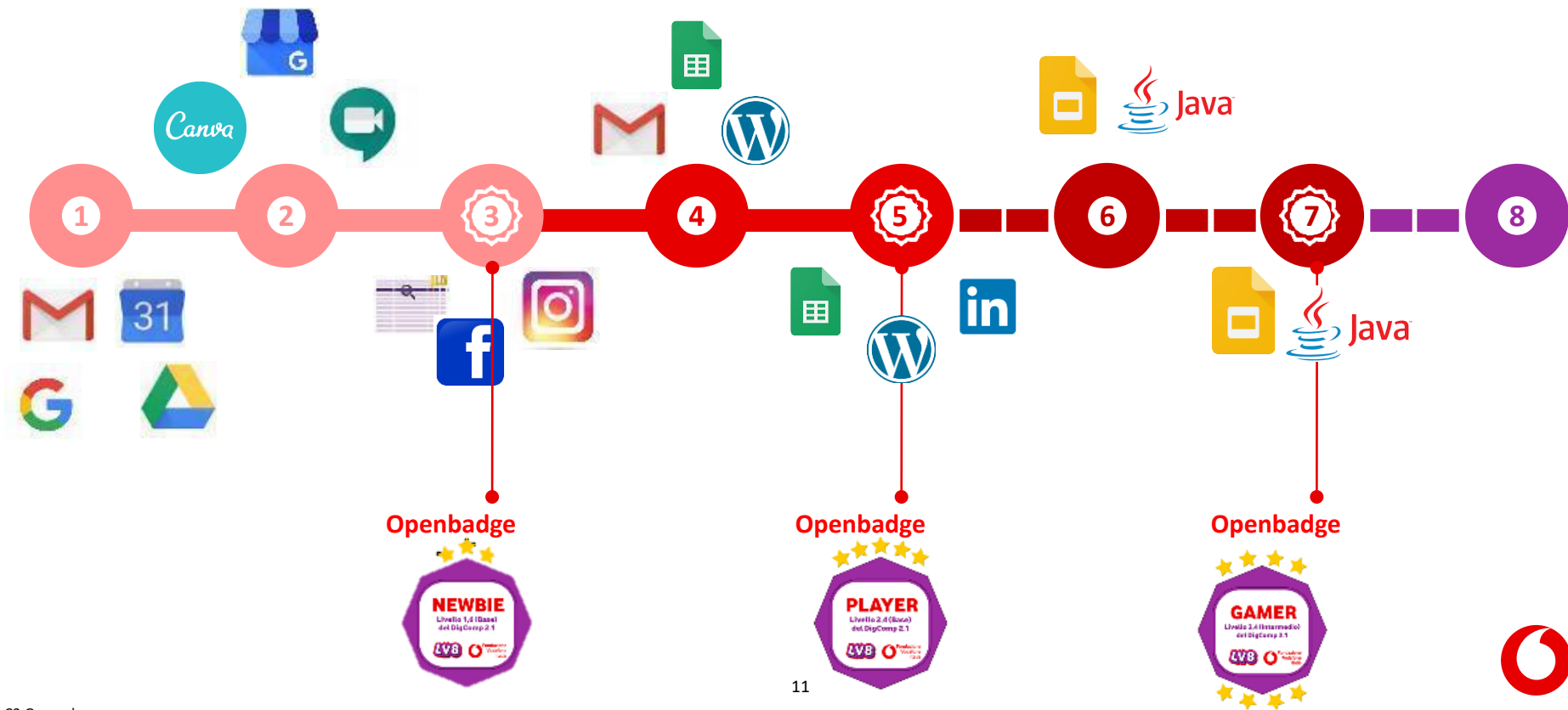


BEER
US



HERE
WE
APP

7 livelli per apprendere competenze e ottenere OpenBadge



L'8° livello per scoprire i propri talenti e continuare ad imparare grazie ai corsi offerti dai nostri partner



Dal lancio nel mese di giugno 2021 abbiamo ottenuto:

8.000+

**Hanno
iniziato a
giocare**

1.800

**Open Badges
rilasciati**

4,5/6

**Giudizio
gradimento**

93%

**Utenti vuole
approfondire**





www.lv8.eu

Adesso tocca a voi!!
Scaricate, Giocate e che vinca il migliore!

