

23 ottobre 2012 A cura di: Redazione

Progetto SMILEY, l'educazione civica 2.0 sconfigge il bullismo

Sconfiggere il bullismo, divertendosi. E' questa la finalità che si pone il **progetto europeo SMILEY** (*Social Mindedness In Learning community*), rivolto agli studenti dai 10 ai 16 anni che attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie multimediali di e-learning, applicate in un **videogioco educativo**, dovranno apprendere le pratiche del buon vivere sociale e sviluppare una coscienza civica europea. Patrocinato dalla Facoltà di Scienze della Formazione dell'**Università di Catania** sotto il coordinamento del prof. **Grzegorz Kaczynski**, SMILEY è il primo progetto europeo in ambito prettamente sociologico che ha come obiettivo principale la trasformazione delle differenze tra gli studenti in risorsa per l'integrazione.

LE FASI DEL PROGETTO – I soggetti coinvolti nel progetto sono i docenti-educatori e gli alunni, **tre** sono le **fasi** di cui si compone:

- Progettazione dell'infrastruttura digitale che connette le scuole aderenti al progetto al videogioco educativo "YourTown" costruito a partire dal concetto sociologico di Social Mindedness;
- Implementazione di un percorso formativo, corredato da materiale didattico per i docenti referenti, sulle potenzialità di utilizzo delle **nuove tecnologie multimediali (ICT)** e le modalità di accesso alla piattaforma SMILEY;
- Coinvolgimento degli alunni delle scuole aderenti attraverso la sperimentazione del gioco multimediale di ruolo *YourTown* attraverso cui lo studente viene sollecitato alla ricerca di modi originali per la **risoluzione di conflitti** allo scopo di stimolare il *problem solving* individuale.

Il metodo utilizzato è quello ludico-educativo (in inglese **edutainment**): il gioco contribuisce a rafforzare il grado di consapevolezza sociale degli alunni sulle tematiche in questione e a mitigare i conflitti attraverso un approccio costruttivo e di cooperazione. L'*edu-game* può essere usato come spunto di discussione in aula, così da riflettere collettivamente sui comportamenti "virtuali" messi in atto e correggere gli atteggiamenti configgenti eventualmente manifestatisi.



IL GIOCO – E' possibile entrare nel mondo di YourTown provando la versione dimostrativa del gioco disponibile, insieme alla documentazione completa per i docenti, all'indirizzo www.smileyschool.eu. SMILEY si apre con la presentazione della città 'YourTown' (alla quale non viene dato nessun nome proprio al fine di far immedesimare il giocatore nel suo abituale contesto sociale) e di **quattro missioni selezionabili**. Avviata la partita, che si svolge al ritmo frenetico della ricerca di situazioni "significative" legate ai personaggi ed alle zone della città, sarà premiata la rapidità e la coerenza nello "scovare" tutte le **situazioni significative** della missione. Attraverso le vicende di nove personaggi (tra cui un ragazzino sulla sedia a rotelle, un'anziana donna, un uomo di colore, una bimba piccola) il gioco coinvolge studenti inglesi, italiani, polacchi, rumeni e turchi in decisioni a portata di click. Man mano che si procede nel videogioco, il proprio avatar si arricchisce di accessori che rendono ancora più semplice il processo di identificazione.

La seconda fase di gioco è particolarmente interessante – sostiene il **dott. Augusto Gamuzza**, coordinatore esecutivo del progetto – in consiglio comunale si coinvolgono i giocatori chiedendo la loro opinione sugli eventi selezionati; infine l'attività d'aula coordinata dal docente referente completa e stimola il dibattito in classe attraverso una griglia di domande legate alle situazioni giocate. SMILEY è anche un modo di fare innovazione scientifica – continua Gamuzza – coinvolgendo e costruendo l'Europa dal basso, sinergicamente, grazie a realtà e mondi differenti posti in confronto e dialogo.

I PARTNERS – Il progetto è stato reso possibile grazie alla collaborazione di **sette partners provenienti da cinque Paesi europei**. A coordinare il progetto è l'**Università di Catania** attraverso la Facoltà di Scienze della Formazione, mentre il secondo partner italiano è la **P.M.F. S.r.l.**, ente di formazione specializzato in tecnologie per l'*e-learning*. I corsi in *e-learning* sono anche il campo di azione dell'impresa polacca **4system Polska sp. z o.o.**, mentre Enigma Interactive è la società britannica che si occupa di sviluppare software e giochi online. Nel progetto sono coinvolte pure due scuole pubbliche: la scuola polacca Gimnazjum nr. 2 im. Adama Asnyka e la scuola rumena Colegiul National Mihai Eminescu Iasi. Per la Turchia, invece, partecipa l'ente provinciale per l'educazione Kocaeli Provincial Directorate of National Education. Chi volesse partecipare al progetto accreditando la propria scuola come "**Associated School**" dovrà scrivere all'indirizzo smiley.unict.it@gmail.com.

Elisa Favazza