

# CataniaToday

CataniaToday » Cronaca

## Arriva nelle scuole il videogioco per combattere il bullismo

Utilizzare il videogioco è semplicissimo, basta un computer ed una connessione ad internet. il gioco contribuisce a rafforzare il grado di consapevolezza sociale degli alunni sulle tematiche sociali

di Laura Patanè - 5 ottobre 2012



**S**ono undici le scuole catanesi che hanno aderito al **progetto Smiley: il videogioco didattico che insegna il rispetto per l'altro** e tiene alla larga da bulli, violenti e razzisti.

*"L'obiettivo è quello di cercare di trasformare le differenze socio-culturali tra studenti, in una risorsa, piuttosto che in una barriera all'integrazione - dichiara il professor Grzegorz Kaczynski, del Dipartimento di Scienze della Formazione - I ragazzi sono tutti nativi digitali e quindi abituati sin dalla nascita a confrontarsi con le nuove tecnologie. Il videogioco permette ai ragazzi catanesi,*

*attraverso le tecnologie ICT, di imparare a risolvere situazioni di conflitto che derivano dall'esclusione e dall'emarginazione sociale".*

Utilizzare il **videogioco è semplicissimo**, basta un computer ed una connessione ad internet. Gli alunni si ritrovano "catapultati" in una città virtuale: *Your Town - La Tua Città* dotata di case, strade, municipio, ospedale, asilo nido e molto altro. **A ogni studente è poi presentata una situazione "a rischio"** ed è lui stesso a decidere qual è la scelta migliore da fare, aumentando di volta in volta il proprio punteggio. In ognuno di questi contesti i personaggi devono quindi cavarsela superando numerose difficoltà e fronteggiando casi d'intolleranza, illegalità, razzismo, bullismo. Tra i personaggi ci sono un ragazzino disabile, una donna anziana, un uomo di colore, una bimba piccola.

*"La risposta degli alunni è stata molto positiva - dichiara la professoressa Antonella Bagiante dell'Istituto Comprensivo "P. A. Coppola" di Catania- Nonostante gli studenti, cosiddetti nativi digitali, non provano alcun disagio nell'avvicinarsi a qualsiasi tipo di attività che implichi l'uso della tecnologia, mi chiedo fino a che punto i ragazzi si sarebbero fatti coinvolgere, in modo autentico, in quella parte del gioco che implica la riflessione sulle scelte e l'espressione di un sincero punto di vista - continua Bagiante - Durante le prime sedute di gioco il timore era quello che, presi dalla ricerca delle situazioni significative, dalla velocità dell'esecuzione e dal tentativo di migliorare il punteggio, prestassero poca attenzione a quella parte del gioco che chiamava in causa il loro*

universo "morale". In effetti, in più di una circostanza, ho potuto osservare questo comportamento, cui ho ovviato con le conversazioni in classe seguite sempre alle sessioni di gioco. In queste occasioni d'incontro è emersa più di una sorpresa: i ragazzi, apparentemente, sembrano aver sposato i codici di comportamento ormai avalorati dalla consuetudine e dai meccanismi dell'approvazione sociale, in realtà s'intravede in loro una fortissima esigenza morale, un'esplicita e intransigente condanna dell'indifferenza e dell'inciviltà che caratterizza il mondo degli adulti".

**Smiley è anche un'opportunità di formazione per gli insegnanti** che imparano un metodo innovativo per riconoscere e gestire al meglio le possibili situazioni di disagio. E' l'occasione per coinvolgere gli alunni in classe su bullismo, comportamenti violenti, discriminazione etnica e religiosa.

*"I bambini hanno accolto l'idea di "giocare", su indicazione delle maestre, con entusiasmo. Sono rimasti stupiti che il compito per casa fosse proprio giocare al computer - dichiara **Cinzia Pennisi dell'I.C. "D'annunzio- Don Milani"** - Divertente l'idea di entrare in una classifica di scuola con i loro avatar, nonché in una mondiale. Diversi di loro hanno completato velocemente tutte le missioni. Ne sono scaturite domande, discussioni costruttive e interessanti scambi di opinioni. Il progetto è ancora in corso ma al momento posso darne un parere, certamente, positivo".*

Il metodo è quello ludico-educativo, il **gioco contribuisce a rafforzare il grado di consapevolezza sociale degli alunni** sulle tematiche sociali e a mitigare i conflitti attraverso un approccio costruttivo e di cooperazione .

*"Il gioco è anche un modo di fare innovazione nella ricerca scientifica - afferma il professor **Augusto Gamuzza, coordinatore del progetto per l'Università di Catania** - in quanto le situazioni che i ragazzi incontrano durante l'esperienza sono disegnate a partire dal concetto di Social Mindedness, mentalità sociale, costruito teoricamente dalla nostra equipe di ricerca. Concetto che viene tradotto anche in una serie di strumenti per i docenti, che moderano le fasi di gioco attraverso una griglia di stimoli per il dibattito in classe".*

**Smiley, Social Mindedness in Learning community, è un progetto Europeo finanziato dal programma LLP-Comenius.** A coordinarlo è l'**Università di Catania**, attraverso la Facoltà di Scienze della Formazione, mentre il partner italiano privato è la **P.M.F. S.r.l.**, ente di formazione specializzato in tecnologie per l'e-learning, che fa parte del gruppo JO. Gli altri partner europei provengono da Inghilterra, Polonia, Romania e Turchia.

*"In questo momento sono diverse le scuole catanesi che hanno aderito al progetto - spiega il fondatore e CEO di JO **Giuseppe Ursino** - ma speriamo di crescere in termini di numero. Tutti gli istituti che hanno problemi di bullismo o razzismo possono aderire ufficialmente al progetto come "Associated School" basta contattarci su [epo@jogroup.eu](mailto:epo@jogroup.eu). Vorrei ricordare che l'adesione è gratuita e la scuola otterrà un certificato di partecipazione al progetto europeo".*



## FOTO GALLERY



---

© Copyright 2010-2012 - CataniaToday supplemento al plurisettimanale telematico "Citynews" reg. tribunale di Roma n. 92/2010. Editore: Citynews Srl - Associata USPI