



È nato a Catania **Your Town**, il videogame di educazione civica già usato in 80 scuole in Europa. Sviluppato nell'ambito del progetto **Smiley** il gioco insegna ai ragazzi ad affrontare **situazioni violente**

GAME OVER per il bullismo

di Maria Enza Giannetto

E se per una volta il binomio videogame-violenza fosse spezzato? Se un **gioco virtuale** servisse a dare lezioni di educazione civica e di comportamento? Pare sia possibile. Proprio a Catania è stato sviluppato il videogame che insegna il rispetto per l'altro e spiega come tenere a bada bulli, violenti e razzisti. Si tratta di **Your Town**, il gioco didattico nato all'interno del **progetto Smiley** (<http://www.smileyschool.eu>) e utilizzato, già da qualche settimana, in più di **80 scuole** elementari e medie in tutta Europa (alcune delle

quali a Catania e in provincia). «Il virtuale e il web fanno ormai parte del quotidiano, soprattutto dei più giovani che sono veri e propri nativi tecnologici. Era ora, quindi, che si facesse un ulteriore passo nel loro utilizzo», spiega **Giuseppe Ursino**, fondatore e Ceo di JO, gruppo cui appartiene la "P.M.F. S.r.l.", ente di formazione specializzato in tecnologie per l'e-learning e partner italiano privato del progetto. «Era il caso che si intraprendesse questa strada,

quella di educare divertendo e utilizzando il linguaggio dei ragazzi di oggi. Per questo abbiamo messo a punto un gioco che aiutasse i più piccoli ad affrontare un problema che è globale. E lo abbiamo fatto usando il metodo ludico-educativo (**edutainment**) perché il gioco rafforza la consapevolezza sociale degli alunni e mitiga i conflitti con un approccio costruttivo e di cooperazione». L'obiettivo principale del progetto Smiley è quello di aiutare scuole

e insegnanti coinvolti nelle problematiche sociali attraverso l'uso delle tecnologie Ict e le strategie di risoluzione dei conflitti, derivanti da **fenomeni di esclusione** ed emarginazione nei differenti contesti scolastici, che costituiscono la partnership del progetto. E per farlo si utilizza, appunto, la formazione a distanza e le potenzialità delle nuove tecnologie in ambito formativo.

Tecnologia

Segue da pagina 1

Ma come funziona Your town? È semplice, basta avere a disposizione un computer e una connessione ad internet, registrarsi sul sito e cominciare ad esplorare il videogioco. È possibile visualizzare una demo del gioco all'interno dell'area login oppure **registrarsi gratuitamente** e cominciare a giocare. La location è la città Your Town - La Tua Città" dotata di case, strade, municipio, ospedale, asilo nido. In pratica a ogni giocatore-allievo viene presentata una situazione "a rischio", in cui sarà lui a decidere come agire. A seconda della sua scelta il suo punteggio aumenterà o meno. In ognuna di queste situazioni i **personaggi** devono cavarse-

A (video) lezione di comportamento



La schermata del videogame che mostra la città di Your Town

la superando numerose difficoltà e fronteggiando casi di intolleranza, illegalità, razzismo, bullismo. Tra i nove personaggi, ci sono un ragazzino disabile, una donna anziana, un uomo di colore, una bimba piccola I bambini, quindi, sono chiamati a riflettere sui propri valori e sui

propri eventuali comportamenti in situazioni simili: reazioni che cambiano in base al Paese di provenienza. Al momento, coinvolge studenti inglesi, italiani, polacchi, rumeni e turchi. Utilizzato nelle scuole, il gioco, offre agli insegnanti un **metodo innovativo** per riconoscere e gestire al meglio le possibili situazioni di disagio. E non solo alle scuole che già aderiscono. L'invito a giocare-insegnare e imparare con Your town è aperto anche ad altre classi, basta visitare il sito e mandare una mail. (maria_enza_giannetto-blumedia.info)

L'Università etnea coordina il progetto

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. Il progetto rappresenta una possibile soluzione per le scuole ai comportamenti antisociali dei giovani attraverso una metodologia di coscienza civica che include il videogioco di ruolo educativo.

