



TECNOLOGIE DIGITALI E SOCIALIZZAZIONE A SCUOLA: UN FERTILE CONNUBIO IN PROSPETTIVA SOCIOLOGICA

*Contributo teorico al progetto SMILEY**

di

Augusto Gamuzza

La crescente mole di dati e ricerche che concentrano l'attenzione sulle dinamiche d'integrazione e di pacifica convivenza all'interno del contesto educativo europeo restituisce, tanto all'osservatore scientifico quanto all'opinione pubblica, un'immagine problematica dei sistemi formativi dell'Unione che si trovano al centro di un processo di costante complessificazione strutturale e di significato rispetto all'intero processo di socializzazione. Tale tendenza è posta al centro del *milieu* comunitario che negli ultimi anni registra il progressivo intensificarsi di fenomeni di bullismo; problema sociale di dimensioni transnazionali che coinvolge diversi ruoli e attori sociali e richiede di essere affrontato e gestito attraverso strategie multidimensionali di azione che pongano in essere percorsi di prevenzione a partire dalle risorse individuali dei minori. La scuola rappresenta un luogo privilegiato in cui sperimentare il rapporto con l'alterità (il gruppo dei pari, il corpo docente, la famiglia) trasformando le differenze fra gli studenti in risorsa utile alla comprensione e sviluppo delle necessarie competenze sociali al fine di realizzare un bilanciamento positivo fra affermazione dell'individualità e rispetto delle norme che regolano la convivenza civile.

* Il presente saggio approfondisce una delle dimensioni fondanti del concetto di *Social Mindedness* con l'obiettivo di essere uno strumento di supporto teorico nell'applicazione empirica del progetto SMILEY (Social Mindedness In LEarning CommunitY). In tal modo costituisce un elemento integrante degli altri contributi pubblicati in questo volume degli «Annali» dai seguenti autori: Grzegorz Kaczyński, Liana Daher, Anna Maria Leonora. Per tale motivo un'adeguata comprensione di questo testo richiede la conoscenza dei contributi sopra indicati. Il progetto è finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e inoltre va precisato che declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Come argomentato in precedenza¹, l'obiettivo ultimo del progetto SMILEY è favorire l'interiorizzazione di comportamenti pro-sociali che funzionino da "antidoto" e prevenzione alle dinamiche di esclusione, pregiudizio e conflitto che si originano all'interno dei contesti scolastici dei cinque paesi coinvolti (Italia, Polonia, Regno Unito, Romania, Turchia). Partendo da questo assunto l'intero iter progettuale si è strutturato intorno al concetto di *social mindedness – forma mentis socialis* – la cui definizione essenziale può essere sintetizzata in questi termini: «l'atteggiamento individuale orientato a garantire, nelle dinamiche d'interazione quotidiana, gli interessi ed i benefici dei soggetti – individuali e collettivi – coinvolti nella relazione e, latamente, il miglioramento del contesto di riferimento»². Questa dinamica virtuosa è innescata dall'utilizzo, come veicolo per l'*input* formativo, delle nuove tecnologie multimediali cristallizzate nel videogioco educativo *YourTown* che, in modo analogico, permette allo studente-giocatore di riflettere criticamente sulle dinamiche di esclusione nella vita quotidiana e – attraverso un processo di "ri-contestualizzazione dialogica" – di collocare tali coordinate comportamentali all'interno del contesto scolastico. Tenuto conto di questo, il progetto ha favorito e coordinato la costituzione di una rete di scuole associate che grazie alle tecnologie multimediali vengono interconnesse dalla piattaforma gestita dal sito *smileyschool.eu*.

L'obiettivo principale di questa riflessione è chiarire i concetti di riferimento ed i criteri di azione che costituiscono la struttura logica e di ricerca applicata nella fase di piena implementazione del progetto SMILEY.

A partire da queste sollecitazioni espresse dal tessuto sociale e interiorizzate nel dibattito scientifico, il gruppo di ricerca del Dipartimento di Scienze della Formazione ha operato lungo due direttrici di azione: a) costruire una cornice teorica appropriata³ all'esigenza di rigore scientifico dei risultati progettuali e b) coordinare le attività del consorzio internazionale programmate nei pacchetti di lavoro (*working packages*) che costituiscono l'intero flusso di progetto.

Il proseguimento della trattazione si concentra pertanto su questi due elementi al fine di approfondire e chiarire i legami di significato fra costruzione teorica

¹ Per una panoramica sul percorso progettuale, cfr. A. Gamuzza, *Dinamiche Educative e Orientamento Sociale fra i Giovani Europei Il progetto di ricerca SMILEY*, in «Annali della facoltà di Scienze della Formazione - Università degli studi di Catania», 10 (2011), pp. 133-145.

² Per l'approfondimento degli elementi costitutivi del concetto di *forma mentis socialis* si rimanda al saggio di Leonora pubblicato in questo numero degli «Annali» da cui si è tratta la definizione proposta.

³ Come ricorda efficacemente Corbetta «la ricerca scientifica è un processo creativo di scoperta che si sviluppa secondo un itinerario prefissato e secondo procedure prestabilite che si sono consolidate all'interno della comunità scientifica»: P. Corbetta, *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*, Bologna, il Mulino, 1999, p. 81 (corsivo nel testo).

del concetto di *forma mentis socialis* e prassi concreta; particolare attenzione sarà posta nell'evidenziare la coerenza interna che unisce gli elementi teorico-sostanziali del progetto alle fasi operative delle attività svolte dal consorzio, specificamente riferite alla *ratio* costruttiva del gioco di ruolo educativo *YourTown*.

Appare comunque utile, prima di addentrarsi nell'argomentazione, fornire le coordinate essenziali di riferimento che permettono d'inquadrare *YourTown* rispetto alla più generale categoria dei *serious games*.

I Giochi seri: cosa sono e a cosa servono

Cercando di riassumere i contributi di una notevole mole di letteratura specifica sull'argomento – che si concentra tanto sugli aspetti meramente tecnico-realizzativi quanto su quelli di valutazione dei risultati di apprendimento degli attori coinvolti⁴ – la locuzione inglese *serious games* (apparentemente ossimorica) indica l'insieme degli strumenti di riproduzione virtuale di situazioni di vita quotidiana utilizzati per raggiungere obiettivi specifici legati all'apprendimento. Grazie al criterio di azione didattica dell'imparare attraverso il fare (*learning by doing*), il giocatore/utente esercita ed estende, attraverso il gioco, le proprie capacità e abilità in modo da poterle utilmente applicare anche nella vita reale. In altri termini, un *serious game* è un gioco progettato con una finalità ben più ampia di quella, comunque primaria, del divertimento: l'aggettivo "serio" (*serious*) connota lo scopo eminentemente educativo o istruttivo del prodotto ludico. Infatti, la logica di fondo dei *serious games* riposa sul convincimento che le dinamiche di apprendimento si realizzino all'interno di un contesto significativo che lega l'esperienza di gioco a quella educativa e di vita quotidiana⁵.

⁴ Solo per citare alcuni recenti contributi cfr. T.M. Connolly, E.A. Boyle, E. MacArthur, T. Hainey, J.M. Boyle, *A Systematic Literature Review of Empirical Evidence on Computer Games and Serious Games*, in «Computers&Education», 59 (2012), pp. 661-686; V. Guillen-Nieto, M. Aleson-Carbonell, *Serious Games and Learning Effectiveness: The Case of "It's a Deal!"*, in «Computers&Education», 58 (2012), pp. 435-448; E. van der Spek, P. Wouters, H. van Oostendorp, *Code Red: Triage or COgnition-Based Design Rules Enhancing Decision making TRaining in a Game Environment*, in «British Journal of Educational Technology», 42 (2011), pp. 441-455; B. Kapralos, M. Hogan, A. Pribetic, A. Dubrowski, *Virtual Simulations and Serious Games in a Laptop-Based University: Gauging Faculty and Student Perceptions*, in «Interactive Technology and Smart Education», 2 (2011), pp. 106-120; C. Adams, *Play to Learn: Great Projects to Try, Websites to Bookmark, and a World of Learning to Share with Students*, in «Instructor», 5 (2011), pp. 64-66; E. Simpson, *Evolution in the Classroom: What Teachers Need to Know about the Video Game Generation*, in «TechTrends: Linking Research & Practice to Improve Learning», 49 (2005), pp. 17-22.

⁵ Cfr. R. van Eck, *Digital Game-Based Learning. It's Not Just The Digital Natives Who Are Restless*, in «EDUCAUSE Review», 41, <http://www.educause.edu>

Da un punto di vista formale, la definizione del concetto e dei suoi contenuti rimanda alla precisazione di Mike Zyda⁶ espressa rispetto all'elemento centrale del gioco inteso quale attività fisica o mentale che ha finalità di divertimento e intrattenimento:

– con il termine videogioco si indica il contesto virtuale ricreato attraverso un computer e secondo una trama (*plot*) che segue regole di competizione o di intrattenimento puro;

– con il termine giochi seri (*serious games*) si indica il contesto virtuale ricreato attraverso un computer secondo una trama o storia (più o meno articolata) che segue regole di competizione e contemporaneamente svolge una funzione informativo/formativa.

L'espressione, oggi applicata all'ambito della comunicazione e dell'intrattenimento virtuale, fa la sua comparsa negli anni Settanta del Novecento nel volume, dal titolo omonimo, di Clark Abt⁷. L'autore presenta con toni entusiastici le potenzialità che intravede per l'applicazione dei *giochi seri* nei processi formativi e si attende l'approvazione del panorama intellettuale, ricevendo invece non poche critiche. In realtà, l'idea dei giochi educativi non è “nuova” ma appartiene alla storia delle dinamiche di trasmissione culturale di tutte le epoche e di tutte le latitudini. Anche l'applicazione del criterio educativo ai giochi elettronici aveva già trovato un precedente nell'ambito dei giochi di simulazione (ad esempio militari)⁸ al fine di migliorare le strategie di azione e ottimizzare i risultati.

Nelle società occidentali tardomoderne, l'utilizzo di giochi educativi su supporto digitale e telematico si diffonde esponenzialmente nell'ambito educativo istituzionale grazie all'inserimento del computer nelle scuole come valido supporto e strumento didattico. Contestualmente, a partire dagli anni Novanta del secolo scorso, l'apprendimento basato sul gioco digitale (*Digital Game-Based Learning* d'ora in avanti DGBL) riceve sempre maggiori attenzioni sia dal mondo scientifico che dalla compagine pubblica e rivendica, attraverso importanti ricerche, la funzione comunicativo/educativa in chiave intergenerazionale dell'apprendimento digitale basato sul gioco: «oggi i nativi digitali o “Net Generation” non si sentono coinvolti rispetto all'istruzione tradizionale. Essi richiedo-

⁶ Cfr. M. Zyda, *From Visual Simulation to Virtual Reality to Games*, in «Computer», 38 (2005), pp. 25-32; M. Zyda, J. Sheehan, *Modeling and Simulation: Linking Entertainment & Defense*, National Academy Press, 1997.

⁷ Cfr. L. Mori, *Serious Game e simulazione come risorse per l'educazione*, in «Meta: Research in Hermeneutics, Phenomenology, and Practical Philosophy», 1 (2012), p. 56, http://www.metajournal.org/articles_pdf/56-72-luca-mori-meta7-tehno.pdf

⁸ T. Susi, M. Johannesson, P. Backlund, *Serious game-An Overview*, Technical Report HS-IKI-07-001, School of Humanities and Informatics, University of Skovde, Sweden, 2007.

no molteplici flussi d'informazione, preferiscono il ragionamento induttivo, vogliono una frequente e veloce interazione con i contenuti ed hanno eccezionali competenze di alfabetizzazione visiva, caratteristiche che sono soddisfatte dal DGBL»⁹.

In linea con questa nuova e pragmatica considerazione dello strumento digitale (il computer) si assottiglia per un verso la differenza fra "tempo del gioco" e "tempo del lavoro" e, per un altro verso, si accorcia la distanza tra individuo e "macchina" la quale diventa sempre più un'estensione delle sue capacità comunicative e immaginifiche. Si crea così, nell'ambito dei processi formativi, un particolare parallelismo tra *serious games* ed *Edutainment*¹⁰ con il fine esplicito di educare e favorire la trasmissione culturale attraverso messaggi accattivanti per l'utenza cui sono rivolti. Non sempre, però, questo connubio si realizza a vantaggio del divertimento che talvolta non riesce ad essere tramato in modo equilibrato e piacevole con la dotazione di informazioni scientifico/educative¹¹ inserite e trasmesse attraverso i videogiochi¹².

A partire dagli anni Novanta dello scorso secolo, altre ricerche si aggiungono allo studio seminale di C. Abt e sottolineano non soltanto l'efficacia comunicativa del mezzo digitale ma anche e soprattutto la capacità di coinvolgimento dei soggetti interessati dal processo educativo (in senso attivo e passivo, docenti e discenti) e la possibilità di rendere quest'ultimo piacevole e dunque fonte di dialogo e coesione sociale¹³.

Con l'inizio del XXI secolo si moltiplicano le iniziative scientifiche e divulgative sul tema dei giochi seri come veicolo del DGBL, specie negli Stati Uniti d'America e nel Regno Unito grazie all'attività di istituzioni private quali, ad esempio, il *Woodrow Wilson Centre for International Scholars* e il *Serious Games Institute*¹⁴. Sebbene con modalità e intensità diverse, l'attenzione viene riservata ai giovani adolescenti e preadolescenti più che ad altri soggetti: nei loro riguardi vale ancor più il principio educativo del meccanismo e dei contenuti propri dei *serious game*; meccanismo basato, come già nell'antichità Platone ed Aristotele avevano teorizzato, sui criteri propri della mimesi e della catarsi¹⁵.

⁹ R. van Eck, *Digital Game-Based Learning Digital Game-Based Learning. It's Not Just The Digital Natives Who Are Restless* cit., pp. 1-2.

¹⁰ Cfr. L. Mori, *Serious Game e simulazione come risorse per l'educazione* cit.

¹¹ M. D'Amato, *Bambini Multimediali, per giocare, per conoscere, per crescere*, Firenze, Istituto degli Innocenti, 2006.

¹² *Ibidem*.

¹³ M. Prensky, *From Digital Game-Based Learning*, London, McGraw-Hill, 2001.

¹⁴ Cfr. wilsoncenter.org; seriousgamesinstitute.co.uk

¹⁵ M. D'Amato, *Bambini Multimediali, per giocare, per conoscere, per crescere* cit., p. 21.

Anche SMILEY applica lo stesso procedimento di “gioco educativo” che può essere sintetizzato nella sequenza:



Due sono le considerazioni finali che suscita la riflessione sul processo educativo applicato attraverso i *serious games*: da un lato il necessario coordinamento (in senso integrativo) con i processi formativi tradizionali di natura relazionale e dialogica, fondamentali per la fase di riconoscimento e applicazione alla vita reale; dall'altro lato, la duplice validità del meccanismo stesso che può oggettivamente produrre e promuovere parimenti effetti e comportamenti tanto positivi quanto negativi¹⁶.

Dal concetto di mentalità sociale a YourTown come strumento di ricerca

Come mostrato nel paragrafo precedente, la struttura teorica posta alla base del *serious game* prodotto dal consorzio SMILEY, *YourTown*¹⁷, ha come obiettivo quello di costruire uno strumento che favorisca l'apprendimento e lo sviluppo di comportamenti prosociali fra i giocatori-studenti appartenenti alle scuole associate alla rete. Pertanto, il gioco è stato tradotto nelle cinque lingue dei paesi partecipanti con il duplice scopo di permettere una puntuale comprensione di tutti gli elementi e le fasi e, nel contempo, di incentivare lo sviluppo di abilità linguistiche trasversali attraverso il multilinguismo¹⁸.

Dal punto di vista metodologico appare utile specificare la posizione di chi scrive rispetto al campo di referenza empirica in cui si sta svolgendo il progetto. Grazie a queste considerazioni, è possibile fornire un primo bilancio del com-

¹⁶ Si pensi in tal senso al dibattito comportamentista che, rifacendosi al principio di azione-reazione rispetto allo stimolo visuale, mette in guardia dagli effetti imitativi socialmente inaccettabili di sollecitazioni provenienti da immagini e riproduzioni virtuali di violenza e situazioni di competitività aggressiva e sopraffazione. Cfr. A. Quadrio, F. Puggelli, S. Zanolini, *La rappresentazione della violenza di tipo relazionale: un contributo di ricerca*, in «Ikon», 46-47 (2003), pp. 201-231.

¹⁷ Il gioco è residente sul sito www.smileyschool.eu

¹⁸ Il multilinguismo rientra tra i principi fondamentali dell'UE, sin dall'inizio del processo d'integrazione, in quanto la coesistenza armoniosa di molte lingue è riconosciuta come valore fondamentale dell'Unione Europea dal Trattato di Lisbona che rispetta la ricchezza rappresentata dalla diversità culturale e linguistica e vigila sulla tutela e sullo sviluppo del patrimonio culturale europeo, in coerenza con quanto stabilito dall'art. 22 della Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea. L'articolo 21 della Carta vieta qualsiasi forma di discriminazione fondata su numerosi motivi, compresa la lingua.

plesso di attività del consorzio. Per quanto riguarda l'universo di riferimento esso è costituito da una rete di ottanta scuole associate nei cinque paesi aderenti. Ogni scuola ha selezionato un campione di quaranta studenti/giocatori nella fascia d'età compresa fra 10 e 16 anni. Il campione finale sottoposto ad analisi sarà dunque costituito da circa 3200 studenti che si sono confrontati con l'esperienza del progetto, sperimentando il videogioco educativo.

Al fine di chiarire in modo più esplicito le singole fasi che compongono la struttura di gioco di *YourTown* appare utile proporre uno schema sinottico che ne riassume i contenuti essenziali (figura 1).

Dopo aver definito l'articolazione concettuale di riferimento (fase I) il primo necessario passaggio è stato la formulazione di un *plot* di gioco (fase II) che: a) consentisse la massima apertura all'ambito di vita quotidiana; b) fosse distensivo per il giocatore e c) attivasse un meccanismo di tipo proiettivo al fine di favorire la massima spontaneità rispetto alle decisioni prese durante le fasi di gioco. Date queste premesse orientative, e dopo una sezione d'intenso dibattito all'interno del consorzio, si è optato per la creazione di una città digitale – *YourTown*¹⁹ – in cui lo studente-giocatore ha come obiettivo primario l'individuazione di sei situazioni rilevanti²⁰ rispetto a quattro missioni (fase III) basate su eventi di vita quotidiana che si svolgono in quattro zone dello scenario cittadino. Più in dettaglio, la *ratio* costitutiva delle quattro missioni di gioco ha permesso di presentare, attraverso i protagonisti, alcune fra le figure tipiche della vita quotidiana capaci di esprimere un minimo comun denominatore dei contesti urbani e relazionali²¹ dei paesi rappresentati. Lo scopo della prima fase di gioco è selezionare, nel più breve tempo possibile²², sei eventi legati a ciascuna missione. Ogni evento rilevante (da selezionare) è stato costruito a partire dalle cinque dimensioni del concetto di *forma mentis socialis* (figura 2) che, in

¹⁹ La scelta del nome del gioco è stata volta a favorire una dinamica d'identificazione continua fra la città ed il giocatore.

²⁰ Dal punto di vista tecnico *YourTown* è basato sulla meccanica presentata nella serie di libri per bambini "Where's Wally" di Martin Handford; lo scopo del gioco è individuare *Wally* all'interno dei dettagliati scenari in cui il personaggio è sapientemente occultato.

²¹ La scenografia della città è stata un altro dei punti che ha richiesto il maggior dispendio di energie e tempo del partner tecnologico Enigma (UK) che ha raccolto e tradotto nel linguaggio figurativo del videogioco, su indicazione del consorzio, lo stile architettonico dei paesi coinvolti. In questo modo *YourTown* è una città che rappresenta tutti gli stili costruttivi dei paesi rappresentati.

²² L'introduzione della variabile tempo nella prima fase di gioco (l'individuazione sulla mappa degli eventi rilevanti) ha risposto all'esigenza di suddividere l'esperienza di gioco in due momenti fondamentali: il primo, quello di *fun* (divertimento) in cui il punteggio è attribuito in base all'abilità/capacità del giocatore di selezionare, il più velocemente possibile, le situazioni rilevanti; il secondo, di riflessione e valutazione sulla rilevanza e frequenza degli eventi selezionabili non contiene lo stimolo temporale lasciando al giocatore la possibilità di riflettere senza alcuna costrizione circa le risposte da fornire.

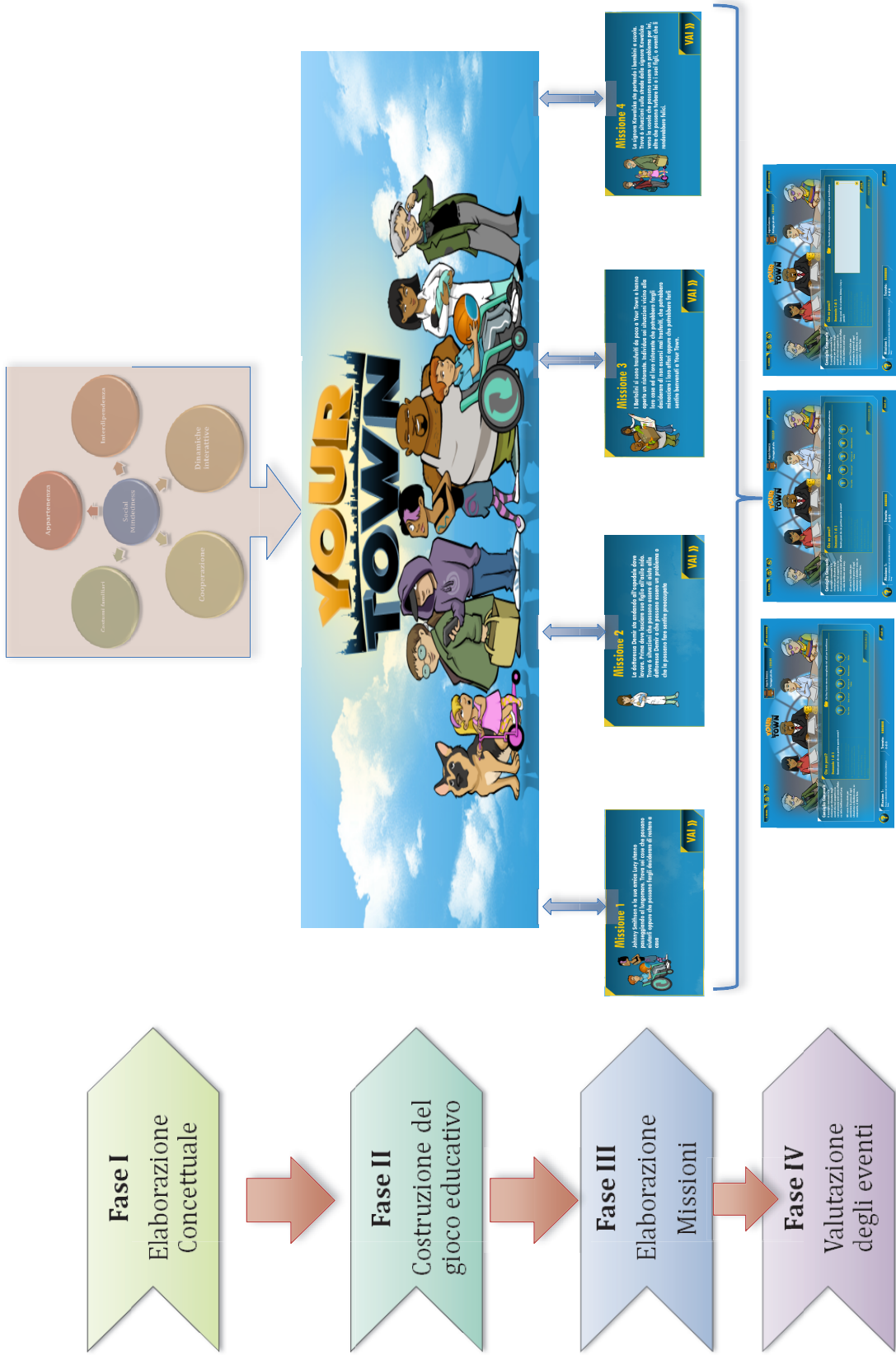


Fig. 1 - Il percorso logico dal concetto al gioco.

Missione I						
Johnny Smithson e la sua amica Lucy stanno passeggiando al lungomare. Trova 6 situazioni che possano aiutarli oppure che possano fargli desiderare di restare a casa						
Dimensione	Appartenenza	Costumi familiari	Cooperazione	Interdipendenza	Dinamiche di interazione	Costumi Familiari
Polarità dimensione	Positiva	Negativa	Positiva	Positiva	Negativa	Soggettiva
Descrizione dell'evento	Alcuni Boy Scouts stanno raccogliendo dei soldi per beneficenza	Una famiglia sta facendo un picnic sulla spiaggia; stanno lasciando a terra diversi rifiuti.	Una famiglia si sta divertendo nel costruire un castello di sabbia	Ci sono dei gradini che portano alla spiaggia. Johnny è su una sedia a rotelle; alcune persone si offrono di aiutare lui e Lucy a scendere in spiaggia	Una banda di ragazzi sta bevendo alcolici, fumando e sputando; stanno prendendo in giro Johnny e Lucy	Una donna sta prendendo il sole in topless sulla spiaggia
Missione II						
La dottoressa Demir sta andando all'ospedale dove lavora. Prima deve lasciare suo figlio all'asilo nido. Trova 6 situazioni che possano esserle di aiuto o che possano essere un problema o che possano farla preoccupare						
Dimensione	Appartenenza	Costumi familiari	Cooperazione	Interdipendenza	Dinamiche di interazione	Dinamiche di interazione
Polarità dimensione	Negativa	Positiva	Negativa	Negativa	Positiva	Soggettiva
Descrizione dell'evento	Un ragazzo sta facendo un graffito sul muro esterno dell'asilo	All'ingresso dell'ospedale un uomo sta aiutando un ferito ad entrare in ospedale .	Nel parcheggio dell'asilo due macchine cercano di posteggiare nello stesso spazio	Alcuni bidoni della spazzatura sono stati rovesciati e c'è molta immondizia nel parcheggio dell'ospedale	Un passante si offre di aiutare la dottoressa Demir ad sistemare il suo passeggino	Un uomo sta parlando con una ragazzina offrendole delle caramelle .
Missione III						
I Bartolini si sono trasferiti da poco a Your Town e hanno aperto un ristorante. Individua sei situazioni vicino alla loro casa ed al loro ristorante che potrebbero fargli desiderare di non essersi mai trasferiti, che potrebbero minacciare i loro affari oppure che potrebbero farli sentire benvenuti a Your Town.						
Dimensione	Appartenenza	Costumi familiari	Cooperazione	Interdipendenza	Dinamiche di interazione	Appartenenza
Polarità dimensione	Negativa	Negativa	Negativa	Positiva	Positiva	Soggettiva
Descrizione dell'evento	Tre giovani stanno giocando con dei fuochi d'artificio nel parco vicino al ristorante dei Bartolini	Un uomo permette al proprio cane di sporcare vicino alla casa dei Bartolini; ci sono già molti escrementi sul marciapiede..	Il signor Bartolini sta scaricando frutta e verdura da un camioncino per portarli al ristorante. Il peso è notevole e gli stanno cadendo alcune cose. Alcune persone sono alla fermata dell'autobus; guardano ma non fanno nulla.	C'è stato un incidente ad un semaforo. Un'auto ha tamponato un'altra. Nella macchina davanti, una signora è al cellulare; la macchina dietro è vuota e un uomo ed una donna stanno parlando vicino alle macchine.	La signora Bartolini si è persa a Your Town. Un poliziotto le offre aiuto	Un uomo sta staccando un manifesto dal muro vicino al ristorante Bartolini
Missione IV						
La signora Kowalska sta portando i bambini a scuola. Trova 6 situazioni sulla strada della signora Kowalska verso la scuola che possono essere un problema per lei, altre che possano turbare lei o i suoi figli, o eventi che li renderebbero felici						
Dimensione	Appartenenza	Costumi familiari	Cooperazione	Interdipendenza	Dinamiche di interazione	Cooperazione
Polarità dimensione	Positiva	Positiva	Positiva	Negativa	Negativa	Soggettiva
Descrizione dell'evento	Una donna sta distribuendo della minestra a dei senzatetto	I vicini della signora Kowalska stanno chiacchierando o oltre il recinto e si scambiano un dolce.	Tre ragazzi stanno raccogliendo la spazzatura nell'area verde vicino alla scuola	La signora Kowalska sta uscendo di casa con i suoi bambini; Le borse le cadono a terra ed i suoi figli non la aiutano	Ci sono dei pezzi di vetro sul marciapiede nel punto in cui sono state rotte delle bottiglie	Un ragazzo più grande chiede ad uno più piccolo dei soldi nel cortile della scuola

Fig. 2 - Descrizione analitica delle missioni di gioco.

analogia al *modus* di ricerca sui valori proposto da Marradi²³, sono state tradotte in altrettanti vignette che ogni giocatore riconosce e sceglie durante le singole missioni.

Più specificamente, le ventiquattro situazioni nascoste nello schema di gioco (sei per ogni missione) sono state distinte rispetto a tre possibili polarità:

- Negativa;
- Positiva;
- Soggettiva/Contestabile.

Negli eventi negativi la situazione rappresentata è associata a casi che denotano l'assenza di un comportamento prosociale. Di converso, la polarità positiva traduce una "buona pratica" connessa alla dimensione coinvolta. Gli eventi soggettivi/contestabili sono speciali. Infatti, in queste situazioni la valutazione fatta dal giocatore non si basa su una distinzione "oggettiva" dell'evento rappresentato (come nel caso delle situazioni positive o negative). Per individuare e quindi selezionare questi eventi, lo studente/giocatore deve attribuire loro un significato ed un giudizio attraverso una decisione individuale. Anche questi eventi sono formulati a partire dalle dimensioni del concetto di *forma mentis socialis*. Ad esempio, nella prima missione l'evento contestabile è legato alla dimensione costumi familiari; nella seconda missione alla dimensione di dinamiche d'interazione²⁴ e così via.

La seconda fase di gioco (fase IV), a cui si accede dopo aver correttamente selezionato le diverse situazioni sulla mappa di *YourTown*, coinvolge il giocatore in una seduta del consiglio comunale in cui dall'esposizione dei dettagli dell'evento (*evidence file*) il videogioco richiede di esprimere la propria opinione circa l'importanza delle situazioni selezionate, la frequenza con cui lo studente osserva situazioni simili nel suo contesto di vita quotidiana ed una valutazione più articolata e personale tradotta attraverso una domanda a risposta aperta. Le informazioni raccolte, registrate in modo sistematico dalla piattaforma di *e-learning*, permettono quindi di osservare *come* gli studenti considerino le situazioni e *quanto* siano capaci di registrarne la frequenza nella vita quotidiana; ma, sociologicamente, il percorso proposto non può fermarsi esclusivamente alla dimensione di gioco virtuale. Infatti, ed è questo un punto su cui ci si è concentrati con grande attenzione, il gioco e gli eventi in esso rappresentati vengono ricon-

²³ A. Marradi, *Raccontar storie. Un nuovo metodo per indagare sui valori*, Roma, Carocci, 2005.

²⁴ Tenuto conto del fatto che ci sono quattro missioni e cinque dimensioni, "dinamiche interattive" e "interdipendenza", vista la contiguità semantica, sono state considerate congiuntamente e riunite in un unico evento.

dotti, analogicamente, all'interno dell'ambiente scolastico dal docente referente grazie a una serie di stimoli discorsivi che attivano un processo di *ricontestualizzazione dialogica*, permettendo così ai giocatori di rivedere e problematizzare le proprie scelte, comprenderne le ragioni, interiorizzarne più distintamente la rilevanza rispetto alle dimensioni su cui si articola *social mindedness*. La città di *YourTown* diviene quindi il mezzo che per analogia permette una riflessione critica sulla vita scolastica e sulle regole che in essa devono essere rispettate unitamente alle pratiche che ne garantiscono la centralità nel processo di sviluppo individuale.

Da quanto brevemente descritto nelle pagine precedenti si evidenziano chiaramente due elementi degni di nota rispetto all'economia generale del progetto SMILEY. Si è cercato innanzitutto di mostrare come la costruzione teorica del concetto di *social mindedness* attraverso, e faccia da riferimento costante e dialogico, l'intero iter progettuale con il preciso intento di conferire solidità teorica e potenzialità euristica rispetto ai temi dell'esclusione nel contesto scolastico che vengono così affrontati in modo accattivante e multiparadigmatico. Infatti, è ferma convinzione di chi scrive che non sia accettabile intendere la progettazione di strumenti educativi (ad esempio *YourTown*) come una pratica che si sostituisca *in toto* alla necessaria attività di costruzione condivisa della conoscenza e interiorizzazione del complesso di coordinate sociali e culturali che, se utilmente miscelate, permettono di condurre l'individuo in formazione ad una crescita reale ed integrale. Infine, appare cruciale riconoscere la rilevanza dell'azione congiunta e sinergica di scuola, famiglia, gruppo dei pari, attori troppo spesso non adeguatamente coordinati nel percorso di sviluppo dell'individuo.

Appare comunque necessario specificare in questa sede che SMILEY è in fase di piena implementazione e dunque non si ritiene opportuno relazionare in modo dettagliato circa il flusso di informazioni che sta confluendo presso il gruppo di ricerca; in sede di valutazione finale sarà infatti necessario tenere conto delle peculiarità significative delle esperienze di ricerca ed implementazione nei cinque paesi coinvolti.

ABSTRACT

L'obiettivo principale di questa riflessione è chiarire i concetti di riferimento ed i criteri di azione che costituiscono la struttura logica e di ricerca applicata nella fase di piena implementazione del progetto europeo LLP Comenius SMILEY (Social Mindedness In LEarning communitY). In esso si approfondiscono e chiariscono i legami di significato fra costruzione teorica del concetto di mentalità sociale (*social mindedness*), evidenzian-

do la coerenza interna che unisce gli elementi teorico-sostanziali del progetto alle fasi operative delle attività svolte dal consorzio, specificamene riferite alla *ratio* costruttiva del gioco di ruolo educativo *YourTown*.

The main focus of this paper is to shed a light on the concrete criterions of reference that constitute the logical framework of LLP Comenius SMILEY (Social Mindedness In LEarning communitY) Project. The paper examines the meaning relationships between the theoretical structure of the project, underlining the inner coherence that links the theoretical research with the concrete implementation of the project flow. In particular, the paper concentrates its attention on the upbuilding *ratio* of the edugame *YourTown*.