



## PROPOSTA PER TIROCINANTI/TESISTI

### Chi siamo

Fondazione Vento Impresa sociale nasce come un'iniziativa legata al mondo della musica, grazie ad un rapporto stretto che la Fondazione Vento ha avuto in passato con l'amato cantautore Lucio Dalla. Il Presidente della Fondazione, Mario Zamboni, ne è l'ideatore e il main sponsor.

### Cosa facciamo

Attualmente la Fondazione sta lavorando sul progetto *Sbullit Action*, un progetto dedicato ai ragazzi fragili, come sono le vittime di bullismo. Il progetto si concretizza in una App dedicata agli adolescenti che attraverso contest, attività e quiz di varia natura ed entità, promuove la socializzazione, l'integrazione e l'educazione dei ragazzi all'utilizzo corretto ed etico degli smartphone, senza che quest'ultimo sia solo un mezzo per creare disagio ad altri. Lo smartphone e il web sono infatti i principali strumenti usati dai bulli per infiltrarsi nelle case delle vittime, per materializzarsi in ogni momento della loro vita, perseguitandole con messaggi, immagini, video offensivi. Il bullismo è un fenomeno che è sempre esistito e si è alimentato della fragilità dei giovani adolescenti e preadolescenti. Ora il fenomeno si è evoluto a tal punto che si potrebbe dire che sta andando di pari passo con lo sviluppo tecnologico.

L'app *Sbullit Action* è una piattaforma che promuove la cooperazione e la creazione di squadre, anche grazie alla presenza di molteplici contest in cui verranno messi in palio sempre nuovi e ricchi premi. In questi contest, i ragazzi che avranno scaricato la App si troveranno a lavorare a stretto contatto fra di loro: questo significa che anche il possibile bullo e il possibile bullizzato si troveranno a cooperare creando un legame inconscio. Tutto questo è fatto per tenere i ragazzi impegnati nel quotidiano tra studio e supporto tecnologico, imparando giocando, divertendosi, socializzando, aumentando la propria autostima senza scaricare le loro frustrazioni in atti di bullismo.

### Chi cerchiamo

Siamo alla ricerca di una/un tesista/tirocinante per lavorare all'implementazione di nuove funzionalità dell'app *Sbullit Action*. Sugeriamo di scaricare da Google Play l'app per avere una "fotografia" di quello che è l'app oggi, senza dimenticare che lo scopo è quello di un uso corretto dello smartphone, senza che quest'ultimo sia solo un mezzo per creare disagio ad altri.

Si dovrà curare e implementare la parte CONTEST (Fotografia, Musica, Poesia, Arte, Giochi). I contest dovranno essere votati dai giocatori con i "mi piace": più ne avranno più alta sarà la possibilità di vincere, far vincere la classe o il gruppo che non sarà più "branco", ma un gruppo coeso che dall'unione trae forza. Si dovrà curare e implementare la parte QUIZ con nuove domande legate a tematiche di attualità, storia, didattica, matematica, ed altro ancora.



Si dovrà curare e implementare la parte AVVENTURA, attraverso la classica "CACCIA AL TESORO". L'idea nasce dal gioco dei Pokémon utilizzando la geolocalizzazione per affrontare i percorsi all'interno della propria città o paesi creati dagli stessi studenti/ragazzi in genere utilizzando lo smartphone per orientarsi tra i percorsi urbani e aree limitrofe. Saranno i ragazzi a studiare e proporre il percorso scoprendo e evidenziando le parti salienti della propria città o del proprio rione, per poi proporlo ad un'altra scuola in una vera e propria sfida che dovrà essere tutta documentata sullo smartphone.

Le sfide si svilupperanno tra allievi su tre livelli e ci saranno vincitori provinciali, regionali e nazionali. Nello specifico, andranno implementate le seguenti operazioni:

1. Permettere ad un utente di associare ad un luogo fisico (tramite geolocalizzazione del proprio device) un quiz, ad esempio: "L'ingresso principale alla città di Fano è il Pincio; di che colore è il basamento su cui poggia la statua dell'imperatore Casare Ottaviano?" La risposta esatta è "grigio scuro" ed il successivo indizio è "Prosegui passando sotto l'arco d'Augusto e troverai il chiostro di San Michele sovrastato dalla loggia. Che materiale è stato usato per le colonne laterali di sostegno della loggia?" (e così fino alla fine del percorso).
2. Dare la possibilità agli utenti di implementare i contest con materiale a loro scelta, attendere le domande dei giocatori e rispondere, chiedendo il "Mi piace" per partecipare ai premi.

La Fondazione al lancio dell'app. inizierà una massiccia campagna stampa su web e smartphone a livello nazionale.

## Opportunità future

L'obiettivo della Fondazione è quello di realizzare un laboratorio di eccellenza informatica con programmatori e grafici in grado di realizzare giochi e programmi educativi per adolescenti, secondo il principio di *USARE IL GIOCO PER EDUCARE* e garantendo lavoro a personale qualificato. La Fondazione, una volta realizzata l'app, intende instaurare un rapporto di collaborazione stabile con la/il tesista/tirocinante. La Fondazione fornirà una borsa di studio dal valore variabile in base agli introiti e al risultato dell'attività svolta ed in seguito si deciderà il rapporto di collaborazione. Il lavoro potrà essere svolto anche in smart working.

## Contatto

Per ulteriori informazioni, è possibile contattare *Gianluca Faluomi*, Presidente dell'Associazione Voci nel Vento che da tempo si occupa della formazione e dell'inserimento lavorativo di persone fragili (+39 340 717 9079 e [gian.faluo@gmail.com](mailto:gian.faluo@gmail.com)).

Quanto sopra anche in forza degli accordi di partnership in corso con CO.RE.COM. Calabria.