

## Comunicato Stampa

### **SMAILE (Simple Methods of Artificial Intelligence for Learning and Education) presente nel Programma Scuole di Sottodiciotto Film Festival.**

Attività in corso e appuntamenti per il progetto che insegna alla Generazione Z l'intelligenza artificiale attraverso il gioco.  
[www.smaile.it](http://www.smaile.it)

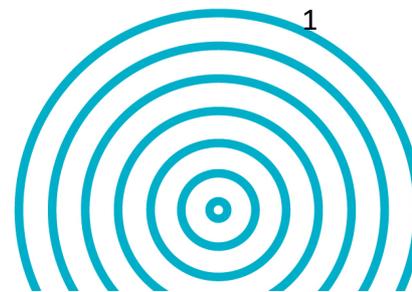
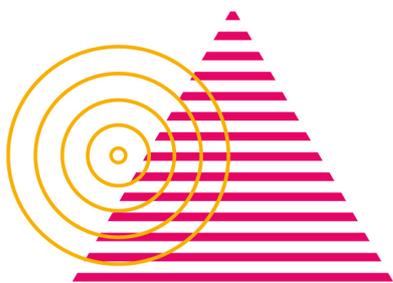
Torino, 5 dicembre 2022

## IL PROGETTO SMAILE

Per il secondo anno consecutivo **SMAILE** - Simple Methods of Artificial Intelligence for Learning and Education - il progetto di ricerca sull'**Intelligenza Artificiale**, diretto dal **Politecnico di Torino**, in collaborazione con l'**Università di Torino** e la **Royal Holloway University di Londra**, sarà presente nel **Programma Scuole di Sottodiciotto Film Festival**. Risultato il vincitore del Bando "Intelligenza Artificiale, uomo e società" sulla I.A., **SMAILE** è stato promosso dalla **Fondazione Compagnia di San Paolo nell'ambito "Educazione e Formazione"**. Guidato dal Prof. Giacomo Como, per il Politecnico di Torino (**Dipartimento di Scienze Matematiche**), dalla Prof.ssa Sara Bernardini per la Royal Holloway University di Londra (**Computer Science Department**) e dal Prof. Matteo Baldoni con la Prof.ssa Monica Bucciarelli per l'Università di Torino (**Dipartimenti di Informatica e Psicologia**), SMAILE ha preso il via nella primavera del 2021 e si svilupperà fino ai primi mesi del 2023. Il progetto interdisciplinare punta a **favorire un utilizzo efficace degli strumenti di I.A.**, promuovendo una conoscenza approfondita dei suoi principi, le sue caratteristiche ed applicazioni, utilizzando i codici della **Teoria dei Giochi** e le tecniche della **Gamification**. Adottando una metodologia educativa che massimizza il coinvolgimento dei bambini, questi riescono prima a interiorizzare la conoscenza e poi ad apprendere l'uso degli strumenti applicativi.

*"L'applicazione del game-based learning nel progetto Games4AI ci ha permesso di esplorare le potenzialità delle metodologie didattiche ludiche all'interno delle tematiche della Teoria dei Giochi e dell'Intelligenza Artificiale - spiega il Professor Giacomo Como del Politecnico di Torino - Dapprima, abbiamo creato una survey gamificata per mappare la percezione dell'IA e delle sue applicazioni nella generazione Z. Abbiamo poi supportato la creazione dell'applicazione di gioco SMAILEApp, contribuendo ad ideare dei giochi che traducano le diverse tematiche dell'IA in esperienza di apprendimento ludica. Stiamo anche predisponendo un breve corso di formazione sull'IA per i docenti delle scuole secondarie di primo grado, in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale del Piemonte. Infine, in collaborazione con i nostri partner della Royal Holloway University di Londra e della Fondazione Bruno Kessler di Trento, stiamo procedendo alla sperimentazione della SMAILE-App. Si tratta di uno studio controllato randomizzato che coinvolge più di 60 seconde classi di 20 scuole medie del territorio piemontese che servirà a valutare l'efficacia della SMAILE-App, misurandone gli effetti diretti e indiretti. Colgo l'occasione per ringraziare sentitamente i ragazzi, le famiglie e gli insegnanti coinvolti in questo importante progetto".*

*"SMAILE App - racconta la Professoressa Sara Bernardini della Royal Holloway University of London - è un'applicazione mobile di edu-gaming che punta ad accostare i ragazzi all'Intelligenza Artificiale grazie ad un percorso ludico-educativo in cui il giocatore, guidato da strumenti e motori di IA, è il protagonista nella costruzione di una città sostenibile. SMAILE App introduce una vasta gamma di concetti, dagli agenti intelligenti e la ricerca avversaria, all'apprendimento supervisionato e non supervisionato, in un modo semplice e accattivante. In particolare, i concetti di IA sono presentati all'interno di giochi interattivi che gli studenti possono affrontare e sviluppare individualmente o in gruppo. L'obiettivo è che gli studenti imparino mentre si impegnano con l'app, invece di seguire la presentazione dei contenuti in modo tradizionale, in stile lezione. Le attività incoraggiano gli*



utenti a pensare ed esplorare diverse soluzioni, con spiegazioni più formali proposte solo se gli studenti le richiedono esplicitamente. Ogni attività è sviluppata a diversi livelli di difficoltà, e gli studenti avanzano di livello a mano a mano che diventano più sicuri della loro conoscenza dei concetti di IA”.

“L’obiettivo del sotto-progetto EmpAI@SMAILE è di studiare le abilità innate dei bambini e delle bambine delle scuole primarie (classi quinte) e secondarie di primo grado (classi prime) che, una volta allenate, permettono di migliorare la comprensione dei concetti legati all’intelligenza artificiale – spiega il **Professor Matteo Baldoni** dal punto di vista informatico - Le risorse didattiche, le attività ludico-didattiche, le best-practice sviluppate durante lo studio sono rese disponibili agli insegnanti e ai cittadini attraverso un portale interattivo. Il portale è in sviluppo e presto offrirà (i) il materiale e la guida per realizzare un corso “Coding e intelligenza artificiale” che utilizza il linguaggio di programmazione orientato ai giovani mBlock e il robot Codey-Rocky, corredato da video di spiegazioni e lucidi di supporto all’insegnamento; (ii) il materiale e la guida per realizzare attività ludico-didattiche per stimolare le abilità coinvolte con l’apprendimento dell’intelligenza artificiale, corredato di schede guida per l’utilizzo; (iii) un corso introduttivo all’intelligenza artificiale orientato agli insegnanti che spiega l’importanza dell’avvicinarsi all’intelligenza artificiale fin dalla giovane età e le metodologie per stimolarne l’apprendimento”.

## ATTIVITA’ ED EVENTI IN CORSO

A seguito del successo ottenuto durante la giornata di formazione riservata ai **docenti delle scuole piemontesi**, dal titolo **“A Scuola di Futuro. L’impatto della rivoluzione digitale sul sistema educativo”**, organizzata il 30 settembre 2022 dal **Convitto Nazionale “Umberto I”** di Torino, capofila per la Regione Piemonte del progetto **Avanguardie Educative**: <https://www.riconessioni.it/eventi/a-scuola-di-futuro/>, **SMAILE** ha continuato a proporre le sue attività, essendo (stata) presente su svariati appuntamenti, nel **corso di tutto l’autunno**:

1) Il 13 novembre 2022, durante la **Biennale di Tecnologia** (10 -13 novembre 2022), organizzata dal Politecnico di Torino, è stata protagonista di due workshop:

- **Survey Game SMAILE**. Scopri con SMAILE il tuo profilo nell’universo dell’Intelligenza Artificiale (<https://www.biennaletecnologia.it/survey-game-smaile-scopri-con-smalle-il-tuo-profilo-nelluniverso-dellintelligenza-artificiale>)
- **SMAILE App**. Immagina la città del futuro creata con l’aiuto dell’Intelligenza Artificiale (<https://www.biennaletecnologia.it/smalle-app-immagina-la-citta-del-futuro-creata-con-laiuto-dellintelligenza-artificiale>)

2) al **Festival delle Scienze di Roma** (21 -27 novembre 2022):

<https://festivaldellescienzeroma.it/eventi/la-gamification-e-lempowerment-per-insegnare-lintelligenza-artificiale/>

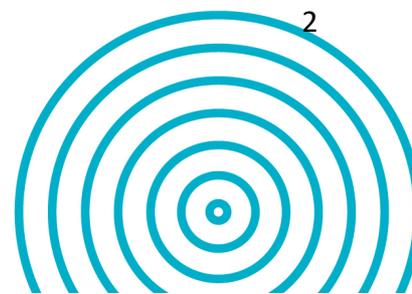
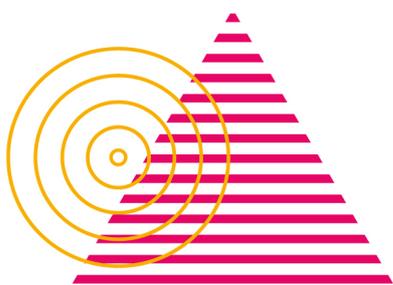
All’interno del Festival, il 21 novembre si è svolto un Webinar sul tema: “La gamification e il empowerment per insegnare l’intelligenza artificiale” a cura dei Professori coinvolti nel progetto.

3) a **Sottodiciotto Film Festival** di Torino (14 novembre - 19 dicembre 2022):

<https://www.sottodiciottofilmfestival.it/programma-scuole-2022/>

Con il progetto Smaile App e il partner territoriale Aiace, SMAILE partecipa attivamente al **Programma Scuole Festival**, attraverso due attività:

- “Citt-Animiamo, Città Visibili e Animate” che consiste nel far prendere forma la città visibile attraverso la tecnica dell’animazione. I bambini disegneranno e animeranno la loro città ideale, quella in cui vorrebbero vivere senza rischi per l’ambiente e con occasioni per fare nuove amicizie. L’obiettivo è di stimolarli a osservare lo spazio in cui abitano e a raccontarlo con il supporto dell’APP SMAILE.



- "Scuole Secondarie di I Grado La Città a Fumetti" formata da 4 incontri per approfondire il linguaggio del fumetto (ma anche dell'audiovisivo). Sempre grazie all'APP SMAILE i partecipanti potranno consultare i materiali d'archivio di Sottodiciotto e inventare nuove storie che hanno per protagonista la loro città (reale, immaginaria, visibile o invisibile).

Continuano infatti anche i lavori, da un punto di vista prettamente scientifico, di introduzione all'informatica e all'A.I. nelle scuole con alcune attività unplugged realizzate dalle Professoressa **Cristina Gena** e **Sara Capecchi** del **Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Torino**, in collaborazione con **Quercetti**. Si tratta di un breve ciclo di lezioni (3 lezioni da 2 ore in ciascuna classe) che saranno tenute tra la fine del 2022 e l'inizio del 2023 in 10 classi delle scuole primarie (classi quinte) e secondarie di primo grado (classi prime).

Tra i **partner territoriali** di SMAILE, c'è la fabbrica di giocattoli **Quercetti** il cui **Responsabile progettazione prodotto, Francesco Allora** racconta la loro esperienza sulla creazione del gioco Enigma: "*Come fabbrica che produce giochi e giocattoli educativi basati sul metodo "learning by playing", il nostro ruolo nel progetto SMAILE, di cui siamo partner, è quello d'introdurre ai bambini i concetti base dell'intelligenza artificiale, in chiave ludica ed educativa, attraverso il gioco. Dapprima, abbiamo individuato alcuni prodotti già presenti nel nostro catalogo che, opportunamente modificati, si prestassero ad essere utilizzati per spiegare i concetti base dell'I.A., come, ad esempio, il nostro Peg Code e Pallino Coding. In secondo luogo, abbiamo ideato e realizzato un nuovo gioco, Enigma, con il quale insegnare ai bambini i principi della codificazione, alla base del funzionamento dei dispositivi d'Intelligenza artificiale. Tutti i giochi sono stati e saranno utilizzati in workshop, tenuti da personale qualificato, presso scuole elementari e medie, in collaborazione con il Dipartimento di Informatica dell'Università di Torino*".

Oltre a quelli già citati, sono molto attivi anche gli altri **partner territoriali** di SMAILE: al di là dell'Ente Valutatore **Fondazione Bruno Kessler IRVAPP (Trento)**, SMAILE annovera anche: il **Convitto Nazionale Umberto I**, con il quale sono stati organizzati vari workshop all'interno della scuola, **Pop Ai**, che si occuperà dell'evento finale del progetto, e il partner **GIFFONI INNOVATION HUB** che si è preso a cura la divulgazione del progetto anche a livello nazionale, grazie alla Community di Giffoni e al **Giffoni Next Generation** che, in occasione del famoso Festival di Cinema per ragazzi di Luglio, ha organizzato attività di presentazione e coinvolgimento con la Generazione Z sia nel 2021 che nel 2022, con Masterclass, workshop e laboratori didattici.

Facebook: <https://www.facebook.com/smaile202123/>  
Instagram <https://www.instagram.com/smaile202123/>  
Linkedin: <https://www.linkedin.com/company/smaile202122>  
Survey Game: <https://play.smailegame.it>

**Foto e Materiali Video** sono presenti nella Area Press del sito di SMAILE:  
<https://www.smaile.it/press-area>

---

Ufficio Stampa SMAILE  
Marta Franceschetti  
[press@martafranceschetti.com](mailto:press@martafranceschetti.com)  
<https://www.smaile.it/press-area>

