

Progetto Avatar@School

Negli ultimi anni i mass media hanno dato ampio spazio al fenomeno del bullismo. Non è una novità che bambini e adolescenti "difficili" siano capaci di comportamenti vessatori e atti di violenza (anche feroci) nei confronti dei propri coetanei, o dei soggetti più deboli, ma a preoccupare la società, oggi, sembra essere in particolare la popolarità cercata da questi ragazzi con i propri atti. Popolarità che sempre più spesso fa uso delle nuove tecnologie. Internet viene spesso demonizzata per il proprio ruolo di amplificatore di gesti estremi. Se ne evidenzia la potenza come strumento di istigazione, colpevole di stimolare l'emulazione.

Ma proprio la diffusione delle nuove tecnologie tra i giovani, e la familiarità con cui essi vi si confrontano, può diventare un utile strumento per combattere il bullismo.

Usando scenari virtuali ambientati nel mondo dei giochi di ruolo, il progetto Avatar@school (<http://www.avataratschool.eu/>) mira a prevenire la violenza tra i giovani attraverso la "*peer mediation*", che è la metodologia, nata negli Stati Uniti, su cui si fonda il progetto.

La mediazione tra pari è una procedura basata sulla comunicazione e la negoziazione cooperativa, tramite la quale gli studenti imparano a utilizzare strategie creative per la gestione dei conflitti interpersonali scaturiti tra i propri compagni. Nella mediazione tra pari, gli studenti formati per la gestione dei conflitti applicano tra altre, le strategie cosiddette di "*problem-solving*" per assistere i propri compagni nella ricerca di soluzioni condivisibili da tutti i protagonisti del conflitto.

Il mediatore, che è sempre imparziale, non dà nessuna soluzione: aiuta soltanto gli studenti coinvolti nel conflitto a trovare da soli un accordo. Tale sistema può essere utile per evitare che episodi di minore rilevanza possano nel tempo aumentare fino a sfociare in gravi situazioni di conflitto. Soprattutto, la mediazione tra pari insegna agli studenti una serie di abilità sociali, che possono essere utili anche al di fuori del contesto scolastico.

I giochi sviluppati in questo progetto consentono agli studenti di interagire tra loro scambiando idee e impressioni con coetanei distanti anche migliaia di chilometri tra loro, per imparare a "*mediare*" scenari di conflitto reali. AVataR@School è un progetto finanziato dall'Unione Europea e realizzato da 6 partner distribuiti tra Regno Unito, Italia, Germania, Spagna e Romania.

Il team internazionale ha sviluppato un ambiente di gioco online destinato agli studenti europei.

È stato dato un ottimo feedback dai partecipanti, che hanno riferito di aver trovato divertente il gioco, e hanno concluso che si tratta di un ottimo modo per affrontare il difficile problema del bullismo, oltre che un'ottima opportunità per interagire con studenti provenienti da altri paesi. Il team di avatar@school ha sviluppato giochi di ruolo basati su scenari conflittuali elaborati dai partner del progetto. Ogni scenario comprende una descrizione della situazione

conflittuale e le istruzioni di ruolo per ciascuno dei giocatori: il prepotente, la vittima, gli spettatori e gli insegnanti, come pure per il mediatore.

I diversi scenari, oltre al materiale aggiuntivo (come guide e manuali per moderatori, giocatori e studenti-mediatori), sono disponibili sul sito web del progetto.

Le diverse situazioni sono supervisionate da un moderatore, che aiuta i giocatori a esplorare i possibili modi di risolvere lo scenario conflittuale da solo, o coinvolgendo un mediatore del conflitto. Dopo ogni situazione di gioco, l'esperienza viene condivisa e discussa nel corso di una sessione di valutazione.

Tutte le sessioni sono video registrate, e i materiali vengono utilizzati per creare dei "film 3D" sottotitolati (Machinima), utili sia nella fase di valutazione sia come introduzione per i giochi di ruolo successivi.

Avatar@school costituisce un ulteriore passo per avvicinare i ricercatori europei, e aiutarli a collaborare in progetti congiunti.

Le scuole secondarie di primo e di secondo grado interessate alla 'peer mediation', anche quelle che non hanno mai avviato percorsi sulla mediazione scolastica, possono partecipare ad una o più sessioni di gioco scrivendo a playwithus@avataratschool.eu .

I partner del progetto sono Cineca (Italia), Actionwork (Regno Unito), Zepf (Germania), Associazione Equilibrio (Italia), Comune di Sant Pere de Ribes (Spagna) e Project Wolf (Romania).

