

Progetto europeo Avatar@school: giochi di ruolo virtuali contro il bullismo

Il progetto europeo [Avatar@school](#) mira a prevenire la violenza tra i giovani tramite un ambiente di gioco virtuale, utilizzando le tecniche della [peer mediation](#) (mediazione tra pari) *"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"*.

Il progetto utilizza i giochi di ruolo virtuali per consentire agli studenti di interagire tra loro, scambiando idee e impressioni con coetanei distanti anche migliaia di chilometri, per imparare a "mediare" scenari di conflitto reali.

Cerchiamo 40 classi in tutta Europa per giocare a sconfiggere il bullismo.

Per consentire agli studenti di provare "sul campo" le funzionalità del gioco, i partner del progetto hanno sviluppato un ambiente virtuale tridimensionale accessibile tramite Internet. Nei prossimi mesi, a partire da ottobre, gli studenti provenienti da tutta Europa potranno affrontare situazioni simulate di bullismo e conflitto scolastico direttamente dai PC della propria scuola.

Durante le sessioni di gioco gli studenti potranno interagire e scambiare idee con altri ragazzi di diversi paesi europei, per affrontare in modo cooperativo queste difficili tematiche.

Tra ottobre e dicembre 2008 sono stati programmati 20 giochi di ruolo virtuali, per i quali **stiamo cercando 40 scuole provenienti da tutta Europa interessate a partecipare alle nostre sessioni di "virtual role play"**.

Le sessioni saranno moderate da esperti selezionati appartenenti al team di progetto [Avatar@school](#). I diversi ruoli previsti negli scenari (bulli, vittime, comparse, docenti e mediatori) saranno interpretati dagli stessi studenti delle scuole partecipanti.

Ad ogni scuola saranno fornite:

- le istruzioni dettagliate su come accedere e utilizzare l'ambiente virtuale creato dal progetto [Avatar@school](#);
- lo scenario del "virtual role play";
- i profili dei personaggi che ogni studente partecipante dovrà interpretare;

e al termine delle simulazioni, le scuole riceveranno un attestato di partecipazione al progetto!

Come si partecipa?

Per partecipare è sufficiente contattarci al telefono: 051/6171411 o via email: playwithus@avataratschool.eu.

L'impegno stimato per ognuna delle scuole partecipanti è di 6-8 ore distribuite su due/tre giornate, di cui 2-3 ore per la sessione di gioco vera e propria e 4-5 ore per la sua preparazione ed organizzazione.

Maggiori informazioni sul progetto, dai diversi scenari realizzati, al materiale aggiuntivo (come guide e manuali per moderatori, giocatori e studenti-mediatori), sono disponibili sul sito web del progetto <http://www.avataratschool.eu/>.