

**VUOI ESSERE PROTAGONISTA DI UN PROGETTO  
EUROPEO SULLA MEDIAZIONE SCOLASTICA?  
VUOI PARTECIPARE AD UN GIOCO DI RUOLO VIRTUALE?**

## GUIDA PER IL GIOCO DI RUOLO VIRTUALE

L'obiettivo dei giochi di ruolo è che voi alunni/e impariate a risolvere bene i vostri conflitti e litigi in maniera autonoma: addirittura senza che ci sia un adulto a dirvi chi ha torto o ragione, ma proprio tra voi. E' per questo che parliamo di mediazione tra pari, perché nei giochi potrete incontrare dei ragazzi come voi, dei pari, che vi stimoleranno a parlare e a trovare delle soluzioni ai vostri conflitti.

E ora..... vediamo come si diventa protagonisti di questo gioco.

### 1. Come si partecipa al gioco.

Sul sito di avatar@school ([www.avataratschool.eu](http://www.avataratschool.eu)) potrete scegliere uno degli scenari proposti e una delle sessioni di gioco elencate. Ogni scenario ha un determinato numero di giocatori e se le richieste dovessero superare i posti disponibili, i giocatori saranno selezionati sulla base della Nazione e della stata della richiesta, in modo da assicurare la presenza di giocatori che arrivino veramente da tutta Europa.

Alcuni giorni prima della sessione di gioco (la data è indicata sul sito), ciascuno dei giocatori prescelti riceverà una mail con *user name* e *password* necessarie per l'accesso; dopo aver effettuato l'accesso, riceverà tutte le informazioni sull'*avatar* (cioè il personaggio) che dovrà impersonare nel gioco.

### 2. L'accesso a OpenSim.

Entrare in OpenSim e familiarizzare con la piattaforma è fondamentale prima di partecipare al gioco, ma non preoccupatevi: troverete tutte le informazioni sui requisiti tecnici e su OpenSim nel Manuale di Installazione e nella Guida per i Giocatori (pubblicate sul sito di avatar@school).

Ricordatevi che per questo gioco di ruolo dovrete entrare in OpenSim usando la *user name* e la *password* che avete ricevuto via mail, e che identificano il vostro *avatar* nello scenario che avete scelto.

### 3. Cos'è lo scenario.

Nello scenario troverete la descrizione di una determinata situazione, dei personaggi coinvolti, del posto in cui si svolge. Accanto alle informazioni generali, che sono note e condivise tra tutti gli *avatar*, ciascun giocatore riceve ulteriori informazioni riservate, relative ad alcuni aspetti della storia (cioè cose conosciute solo da lui/lei) e alla descrizione del proprio *avatar*.

Dovrete giocare senza andare oltre quello che vi è stato detto: tenendo conto di tutte le informazioni che avete ricevuto, soprattutto di quelle riservate, e calandovi nel personaggio, come se foste degli attori.

La storia raccontata nello scenario non ha un finale predeterminato: sono i giocatori che, giocando, determinano il finale, che sarà perciò, ogni volta diverso.

### 4. Come si gioca.

Quando giocate dovete calarvi pienamente nel vostro personaggio e nella sua personalità.

Se si verifica una situazione di conflitto tra i personaggi, è possibile che qualcuno tra loro suggerisca a chi sta litigando di partecipare ad una sessione di mediazione, per risolvere il problema.

Prima di iniziare a giocare, ripassiamo le poche regole che non devono essere mai trasgredite durante il gioco:

- nella mediazione, la violenza fisica è vietata come strumento per la risoluzione dei conflitti: quindi, se siete in una sessione di mediazione, non dovrete assumere comportamenti violenti.
- Quando vi rivolgete agli altri giocatori non dovrete usare espressioni offensive o parolacce.
- Quando, durante il gioco, incontrerete un mediatore (uno dei giocatori che vi proporrà la mediazione), dovrete ricordare che la mediazione è sempre volontaria e che, quindi, partecipate all'incontro di mediazione solo se volete.
- Se decidete di partecipare ad una procedura di mediazione, dovrete lasciar parlare gli altri giocatori quando è il loro turno e cercare di capire le loro ragioni; loro faranno lo stesso con voi.
- Al termine, se raggiungete un accordo, potrete decidere di trascriverlo e salvarlo, usando le *inventories* di OpenSim.

Il progetto avatar@school è stato co-finanziato dalla Commissione Europea, nell'ambito del programma Socrates-Minerva, ed ha come obiettivo la diffusione dell'utilizzo della mediazione tra pari: un metodo alternativo per la risoluzione dei conflitti, ampiamente sperimentato.

Il progetto è consistito nella creazione di giochi di ruolo virtuali su OpenSim, rivolti a giovani studenti europei, al fine di insegnare loro possibili modalità di gestione dei conflitti e far scoprire le potenzialità della mediazione tra pari.

## **PARTNER DEL PROGETTO**

CINECA (Italia)

Actionwork (Regno Unito)

Saint Pere de Ribes Municipality (Spagna)

Associazione Equilibrio (Italia)

Project Wolf (Romania)

ZEPF (Germania)

## **SITO WEB**

[www.avataratschool.eu](http://www.avataratschool.eu)

## GLOSSARIO

- Gioco di ruolo** In un gioco di ruolo, ogni partecipante deve giocare assumendo i panni di un determinato personaggio, il cui aspetto, sentimenti, personalità sono stati stabiliti in precedenza. I giochi di ruolo sono spesso utili per testare e cercare di gestire possibili situazioni difficili o di conflitto, in un ambiente protetto.  
In particolare, grazie ai giochi di ruolo di avatar@school, potrete acquisire nuovi spunti, utili per comprendere come gestire i vostri conflitti a scuola e, in generale, nella vita reale.
- Mediazione tra pari (Peer Mediation)** La mediazione tra pari è uno strumento alternativo per la risoluzione dei conflitti. In particolare, lo scopo della mediazione tra pari è di aiutare le persone che si trovano coinvolte in un conflitto a trovare un accordo, tramite cui risolvere la lite. In questa procedura interviene un terzo, il mediatore, che è sempre imparziale e non dà mai delle soluzioni: aiuta solo i ragazzi coinvolti nella lite a trovare da soli un accordo.  
Nei giochi di ruolo di avatar@school la mediazione potrebbe essere proposta da uno degli *avatar*, quando si verifica una situazione di conflitto.
- Il mediatore** Il mediatore tra pari, in questo caso un ragazzo come voi, favorisce la risoluzione delle liti tra ragazzi che si trovano in una situazione di conflitto. Nella risoluzione dei conflitti tra pari si ricorre infatti alla presenza di un terzo neutrale per aiutare i partecipanti che lo vogliono, a risolvere la loro lite. Il mediatore è quindi una sorta di ponte che unisce due rive opposte.
- Il moderatore** Il moderatore è un osservatore esterno, che non è coinvolto nel gioco di ruolo come partecipante attivo, ma stabilisce le regole, dà il via, sblocca il gioco nei momenti di stallo e interviene quando si accorge che sta prendendo una piega scorretta.  
Assomiglia un po' ad un regista: controlla che i personaggi restino calati nei loro ruoli e comunica con ciascun giocatore tramite messaggi personali, usando i messaggi istantanei di OpenSim.