



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Scheda per la presentazione e pubblicazione delle esperienze

Giocare contro il pregiudizio. Serious games e bullismo omofobico.

Federica Rampa

Università degli Studi di Torino

Descrizione

All'interno del lavoro è stata realizzata un'indagine dettagliata sul fenomeno del bullismo omofobico, sulle sue caratteristiche, sulle sue cause e sulle diverse metodologie atte a contrastarlo. Da una panoramica generale sul bullismo e sui concetti di pregiudizio, stereotipo e identità di genere, si arriva ad un'analisi approfondita degli aspetti fondamentali del bullismo di stampo omofobico, del quale, in particolare, viene anche realizzato uno spaccato della situazione italiana. Dopo una presentazione delle differenti misure esistenti per contrastare il fenomeno, un'analisi sull'importanza del gioco come strumento per l'apprendimento e una panoramica sul mondo dei serious games. il lavoro si conclude con la proposta di sviluppo di un videogioco educativo (serious computer game) per combattere il fenomeno stesso.

Vengono specificate la tipologia del videogioco, il target, le caratteristiche del giocatore, le modalità di gioco e le linee guida per lo sviluppo, con particolare attenzione alla scelta delle ambientazioni, dei personaggi, delle loro caratteristiche e interazioni, che hanno come fine ultimo l'aumento del coinvolgimento emotivo del giocatore e del suo stato di empatia con la vittima. Infine vengono presentati il sistema di punteggio, importante per un maggiore coinvolgimento del giocatore, e una possibile analisi finale dell'attività da parte dell'insegnante.

Obiettivi

L'obiettivo del lavoro è quello di fornire un esempio concreto della possibilità di applicare la tecnologia dei serious games in un ambito educativo volto alla sensibilizzazione degli studenti sul tema del bullismo omofobico, contrastando i diversi elementi che lo alimentano: pregiudizi, stereotipi, ignoranza e paura delle diversità. La speranza è quella di poter realizzare concretamente il videogioco educativo ideato e di avviare iniziative all'interno degli istituti scolastici italiani che prevedano l'utilizzo del serious game come mezzo attraverso il quale educare al rispetto e all'accettazione della diversità.

Metodologie

Target

I destinatari del serious game sono gli studenti del biennio delle scuole secondarie di secondo grado, la cui età va in media dai 14 ai 16 anni.

Contesto dell'esperienza e motivazioni del progetto (max 1.000 battute)

Il lavoro consiste nella progettazione del videogioco che potrà in futuro essere sviluppato e utilizzato in ambiente scolastico.

Punti di forza dell'esperienza

Punti di debolezza

Risultati della valutazione

Perché può essere considerata un'esperienza innovativa

Qualora il videogioco venisse realizzato, il suo utilizzo nelle scuole sarebbe un'esperienza innovativa in quanto i serious games sono un ottimo strumento educativo, poiché i ragazzi e le ragazze vengono coinvolti attraverso il gioco. Inoltre, in ambito educativo, non esiste alcun serious game focalizzato sulla problematica del bullismo omofobico.

Quali bisogni formativi ha fatto emergere

Dove trovare la documentazione per approfondire