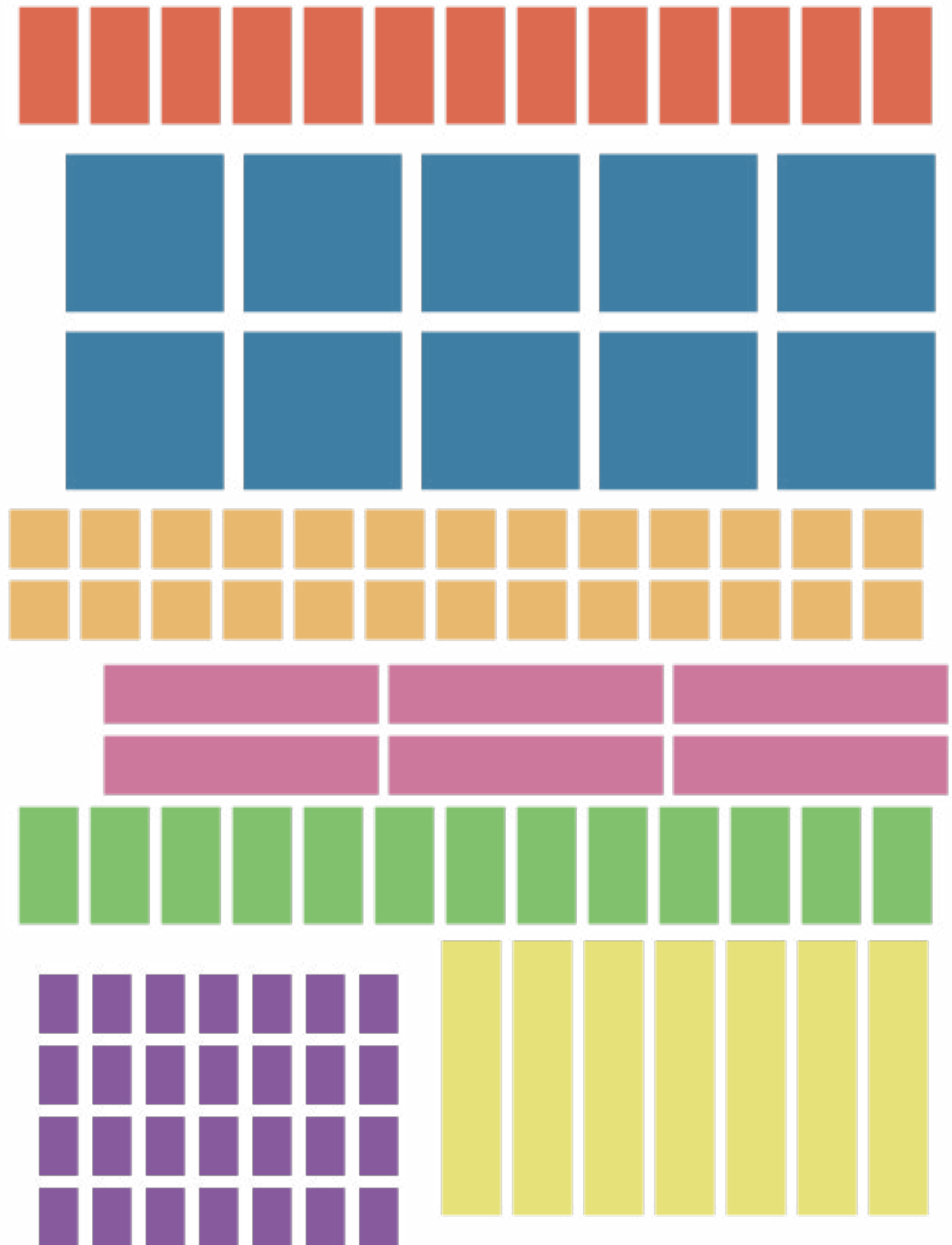


I personaggi di *Thomas Was Alone*





Competenze



- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette



- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali



- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Tags

- Amicizia
- Espressione di sé
- Discorso d'odio nei videogiochi

Durata

6 ore

Destinatari

Età: 11 - 17 anni

Panoramica

Questo itinerario inizia osservando o giocando insieme il videogioco *Thomas Was Alone*. Un videogioco apparentemente molto semplice, minimale, ma dal significato profondo e che ci permette di pensare a un aspetto molto importante: come percepiamo la nostra personalità e quella degli altri. Ogni persona è complessa, non è possibile riconoscere in lei una singola caratteristica o peculiarità; questa consapevolezza può renderci maggiormente sensibili ed empatici verso gli altri. All'inizio gli studenti cercano di descrivere la complessità del loro personaggio attraverso un autoritratto. Successivamente gli studenti sono invitati a ragionare sul discorso d'odio nell'ambito dei videogiochi. Viene proposta l'ideazione di una campagna sociale con cui diffondere notizie e dati sul tema, potenzialmente veicolabile anche tramite Instagram. Alla fine, agli studenti viene chiesto di creare il proprio avatar attraverso una piattaforma online, che trasmette un messaggio, un pensiero che considerano importante e che hanno compreso durante l'itinerario.

Contesto

Nella prima parte dell'itinerario gli studenti sono invitati a fare un autoritratto. Spesso i ragazzi non si avvicinano a questa attività volentieri, ma in questo caso viene richiesto un ritratto molto "astratto", fatto di forme geometriche, quindi non dovrebbero essere eccessivamente reticenti. Gli studenti devono anche parlare di sé stessi, raccontando qualcosa sulla propria personalità. Nella seconda parte, viene proposto l'uso di Instagram: un mezzo che gli studenti probabilmente saranno già in grado di utilizzare. Anche la parte finale, la creazione di un avatar, può essere un momento di leggerezza, ma anche di restituzione e comprensione generale dell'itinerario vissuto insieme.

Obiettivi

L'attività mira a:

- Aumentare l'empatia verso gli altri comprendendo la complessità di ogni personalità
- Far comprendere come un social network può essere uno strumento utile per trasmettere messaggi positivi e costruttivi
- Far comunicare in modo chiaro ed efficace contenuti relativi ai videogiochi e ai discorsi d'odio



Thomas Was Alone

Thomas Was Alone è un videogioco in cui alcuni rompicapo devono essere risolti per superare i vari livelli. Per aiutare il giocatore, ci sono alcuni personaggi con particolari abilità, divertenti intelligenze artificiali con forme geometriche colorate che hanno diverse personalità e che lavorano insieme per affrontare le varie sfide e rivelare il significato della loro esistenza. È un gioco semplice dal punto di vista visivo e della struttura, ma con contenuti che generano empatia nei confronti dei personaggi, anche grazie a una narrazione e un doppiaggio brillanti. Il videogioco è a pagamento ed è disponibile per molte piattaforme: Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3, PlayStation Vita, Linux, iOS, Android, Xbox One, PlayStation 4, Wii U.

Thomas Was Alone è un videogioco indipendente nato in una Game Jam nel 2010, sviluppato da Mike Bithell, distribuito per i principali sistemi operativi a partire dal 2012, con successive pubblicazioni per altre piattaforme e console. È un gioco puzzle / platform con un centinaio di livelli

da superare; il giocatore controlla alcuni personaggi rappresentati da semplici forme geometriche, ognuna caratterizzata da un colore e da alcune peculiarità: Thomas è un rettangolo rosso che mette in discussione il senso della vita, Chris è corto e largo e riesce a scivolare in tunnel inaccessibili agli altri, Claire è molto grande e può galleggiare sull'acqua, e così via. Il giocatore può agire con i vari personaggi per superare le diverse sfide che deve affrontare: luoghi alti da raggiungere, stagni da attraversare, elementi da spingere e molto altro. Per far fronte a tutto ciò, è necessario combinare le caratteristiche dei diversi personaggi. *Thomas Was Alone* è un gioco di amicizia, collaborazione, accettazione di sé, diversità e rispetto. Il gioco può essere completato in poche ore, ma offre momenti interessanti e profondi; nonostante sia rappresentato da forme geometriche e da poche tinte di colore, la narrazione e il doppiaggio umanizzano perfettamente i personaggi, al punto che è facile affezionarsi a loro.



Voki

Voki è un software online (www.voki.com) che permette di creare avatar personalizzate e dargli una voce. L'uso è molto semplice: una volta sul sito, bisogna fare clic su "try it" per arrivare nell'editor. A sinistra ci sono vari elementi utili per creare l'avatar: lo sfondo, l'aspetto generale, l'abbigliamento e altri dettagli. Puoi anche fare clic sui dadi per generare casualmente l'avatar. Ci sono anche avatar già pronti: celebrità, animali, creature fantastiche e molto altro. L'ultimo pulsante in basso a sinistra consente di aggiungere l'audio. Si può fare in modo che il testo scritto venga letto da una voce

automatica, registrarlo direttamente o caricare un file audio pre-esistente. La versione gratuita consente di registrare o inserire tracce di lunghezza massima di un minuto. In questo modo è quindi possibile creare avatar che parlano e che possono quindi condividere un messaggio; al termine della creazione è possibile condividere l'avatar - facendo clic su "salva" - tramite Facebook, Twitter, e-mail o condividendo un collegamento. Sul sito è inoltre possibile trovare suggerimenti sull'utilizzo di Voki nell'insegnamento.

Metodologie

In questo itinerario gli studenti sono invitati a raccontare la loro personalità, almeno nella parte iniziale. Probabilmente, nella parte finale, qualcuno potrebbe voler aprirsi un po' di più. Il suggerimento è di ascoltare e invitare tutti a farlo, senza giudicare. Per alcuni può essere un momento delicato e quindi dobbiamo costruire un ambiente protetto e sicuro in cui tutti possano sentirsi a proprio agio. Nella seconda e terza parte, è importante

assistere gli studenti nella ricerca degli argomenti e dei temi da trattare e comunicare. È importante "rallentare" il loro abituale modo di usare Instagram e stimolarli a dedicare più tempo al contenuto da condividere. È importante altresì far loro capire che un post può essere qualcosa di leggero, ma anche qualcosa di molto pesante e importante, ed è quindi necessario comportarsi di conseguenza.

PARTE 1

Panoramica

Viene introdotto il videogioco *Thomas Was Alone* e proposta agli studenti l'attività dell'autoritratto

Tempo: 2 ore

Media

Videogioco *Thomas Was Alone*

Attrezzature

Un dispositivo (console o computer) per utilizzare *Thomas Was Alone* - o un computer per mostrare dei video; fogli, forbici e colla; penna e post-it

Possiamo iniziare questa attività con una breve presentazione degli studenti che ci porta immediatamente a uno dei temi portanti dell'itinerario. Oltre al nome (nel caso in cui non li conosciamo) chiediamo ai ragazzi di presentarsi usando solo un aggettivo, che descrive la loro personalità. Cerchiamo di stimolare scelte e alternative che vanno al di là del solito "simpatico" e che sono più distintive.

Alla fine della breve presentazione possiamo chiedere loro se pensano che sia possibile presentarsi attraverso un'unica peculiarità del proprio carattere. Ovviamente si parlerà di come ogni persona sia composta da vari tratti e caratteristiche, che costituiscono la sua unicità. A questo punto possiamo dire loro che vedremo un videogioco insieme e proveremo a capire di cosa si tratta.

Questo itinerario propone di iniziare dal videogioco *Thomas Was Alone*. È importante iniziare subito dal gioco perché consente di osservare alcune reazioni "preliminari" degli studenti. Ad esempio, è interessante osservare che tipo di interpretazione danno al gioco, ai personaggi e alle situazioni; questa interpretazione potrebbe corrispondere alla nostra o potrebbe essere diversa e sorprenderci. Lasciateli osservare ciò che sta accadendo sullo schermo, con i loro tempi, cercando di non imporre una visione ma di stimolare la loro osservazione. In un secondo momento, possiamo naturalmente offrire loro la

Metodologie

nostra interpretazione, specificando che in questo caso l'autore stesso ha costruito la narrazione proprio per suggerire questa particolare lettura.

A seconda del dispositivo a disposizione per giocare, organizziamo brevi sessioni di gioco in cui gli studenti possono alternarsi, in modo che più persone possano giocare. Mentre uno studente sta giocando, agli altri viene chiesto di osservare attentamente. Possiamo chiedere loro di scrivere su dei post-it ciò che viene loro in mente mentre guardano la partita, quali sentimenti provano, se ciò che accade sullo schermo secondo loro ha un significato che va oltre la risoluzione di enigmi e il superamento dei livelli. Lasciamo che gli studenti giochino abbastanza da permettere il protagonista di incontrare alcuni degli altri personaggi per iniziare a delineare la loro personalità.

Dopo la sessione, possiamo leggere ciò che gli studenti hanno scritto e commentare. Possiamo leggere un post-it alla volta e chiedere opinioni e commenti a riguardo. Se il tema delle diverse personalità non emerge, possiamo provare a guidare gli studenti in quella direzione con alcune domande: cosa ne pensi di Thomas, il protagonista? E Claire, è uguale a lui? Quali sono le loro paure, i loro desideri?

Se non c'è abbastanza tempo disponibile per avanzare molto nel gioco e scoprire i vari personaggi, di seguito ci sono elencati i vari profili e le loro caratteristiche principali.

Thomas pensa che tutte le sfide che deve affrontare siano un allenamento, come se il mondo lo stesse mettendo alla prova; vuole dimostrare di essere all'altezza. È un personaggio confuso, ma tiene anche traccia di tutto (sembra avere dei tratti ossessivi-compulsivi).

Claire vuole diventare una super-eroina, ha bisogno di un nome adatto e di un super-criminale da affrontare. Vuole dimostrare di avere superpoteri e di essere onesta. Inizialmente è triste perché si sente inutile: è più lenta degli altri e non salta in alto come gli altri. Quando scopre di essere l'unica che può galleggiare, aiutando gli altri e trasportandoli, inizia a prendersi cura dei suoi compagni e si sente responsabile di proteggerli.

Chris, un piccolo quadratino, è cinico e orgoglioso: crede di poter fare qualsiasi cosa, senza l'aiuto di quadrati o rettangoli più alti o più grandi di lui. Inizialmente odia Thomas, poi, mentre la storia avanza, capisce che senza Thomas non è completo.

Laura ha una bassa autostima: crede che tutti, dopo averla conosciuta, vogliono abbandonarla. Chris si innamora di lei e Laura si rivela fondamentale per il gruppo, perché può dare "slancio" agli altri per superare gli ostacoli.

James sembra Thomas ma è "invertito" rispetto a lui: è verde e la gravità funziona al contrario per lui. Dice che molte altre IA (Intelligenze

Metodologie

Artificiali - i quadrati) lo prendono in giro per il suo strano colore e comportamento. Quando conosce Thomas e gli altri inizia a capire di non essere poi così male e inizia ad accettarsi, anche se rimane un po' "strano" agli occhi degli altri.

John è un po' arrogante e distaccato, ma si preoccupa molto di mostrare le sue abilità (specialmente quella di saltare) agli altri e gli piace essere osservato. Nonostante ciò, si prende molta cura dei suoi amici, diventando il compagno più fedele e attento.

Sarah è la più piccola del gruppo, anche più di Chris. Ha comunque una grande determinazione e forza che le consente di saltare in alto (anche più di John). Può quindi arrivare dove gli altri non possono.

Dopo aver presentato i personaggi, chiediamo agli studenti di lavorare sul loro autoritratto. Questo è un lavoro individuale, che viene fatto su un foglio di carta bianco, con colla e forbici. Distribuiamo agli studenti le fotocopie del modulo con i vari rettangoli e quadrati colorati (allegato a questo itinerario).

Ora chiediamo agli studenti di realizzare il proprio autoritratto usando le forme (quadrati e rettangoli) che possono ritagliare dalle fotocopie. Ovviamente sarà un autoritratto simbolico semplificato, poiché sarà realizzato con forme geometriche, ritagliate e incollate. Ma ciò che conta in questo caso è la scelta, quali forme geometriche gli studenti sceglieranno per descriversi. Chiediamo loro di usare almeno dieci forme, ma la scelta finale su quale forme sarà loro. Diciamo loro che dovranno scegliere le forme in base a quali personalità tra quelle disponibili sentono rappresentarli di più. Ad esempio, se si sentono molto insicuri come Laura, un po' frantesi come James e leggermente ansiosi di mostrare le proprie abilità come John, potrebbero usare cinque rettangoli rosa lunghi (Laura), tre rettangoli verdi corti (James) e due rettangoli gialli lunghi (John). Con queste forme saranno in grado di comporre il proprio ritratto (i rettangoli possono diventare il naso, la bocca, le sopracciglia, ecc ...). Potrebbe esserci qualcuno desideroso di descriversi con solo due personalità (o forse anche solo una) e qualcuno che sentirà il bisogno di usarle tutte. L'importante è che gli studenti prendano il tempo per leggere bene le descrizioni e pensare a cosa potrebbe rappresentarli al meglio.

Una volta terminati gli autoritratti, coinvolgiamo gli studenti in un momento di restituzione di gruppo. Osserviamo le opere degli studenti e chiediamo se qualcuno desidera mostrare il proprio autoritratto e spiegare quali personalità hanno scelto e perché. Naturalmente non tutti vorranno raccontare le proprie scelte e qualcuno potrebbe non sentirsi del tutto a proprio agio; rispettiamo la loro sensibilità e ringraziamoli comunque per il lavoro svolto.

Nella prima parte, è stato introdotto il tema delle diverse personalità e identità: come le persone possono essere complesse, e come può essere interessante e coinvolgente scoprirlo. Questo è un tema da tenere sempre presente quando ci si relaziona con gli altri sul Web: l'identità della persona dall'altra parte dello schermo spesso non ci è nota, ci possono essere sensibilità diverse ai diversi problemi ed è purtroppo molto facile offendere qualcuno scegliendo alcune parole "sbagliate". Quello che succede nei videogiochi è spesso proprio questo: dietro all'avatar che possiamo vedere, c'è una persona che non conosciamo, con i suoi punti deboli, che deve essere rispettata. La prossima attività consentirà agli studenti di intervenire con precisione su questo tema, sugli insulti e sull'odio che si possono incontrare durante il gioco e, soprattutto, come comunicare questi temi agli adulti e che possibili soluzioni si possono adottare.

PARTE 2

Panoramica

In questa parte gli studenti creano contenuti riguardanti i videogiochi, che verranno condivisi tramite social network

Tempo: 2 ore e mezza

Media

Instagram, Facebook, e altri social network2

Attrezzature

Smartphone (o computer)

Durante gli incontri con gli studenti, nell'ambito di questo progetto, è emerso che esiste un pensiero comune sulla relazione tra adulti e videogiochi. Gli studenti pensano che gli adulti sappiano poco o nulla del mondo dei videogiochi e che non dispongano degli strumenti adeguati per comprendere la complessità del tema. Spesso le uniche fonti di informazione sono i media che trattano l'argomento in modo superficiale e scandalistico (solo quando c'è una notizia in qualche modo "legata" al mondo dei videogiochi), se non addirittura demonizzante. Gli studenti hanno anche espresso il loro interesse a rendere gli adulti (genitori e insegnanti) più consapevoli di questo mondo, che ha molti punti interessanti, oltre che potenziale creativo e educativo da offrire.

È possibile iniziare questa seconda fase aprendo il dibattito su questo argomento e raccogliendo opinioni e pensieri degli studenti. Può essere utile

scrivere i loro pensieri sulla lavagna, ad esempio, e rileggerli in seguito.

La classe viene divisa in gruppi. Ogni gruppo dovrà immaginare un post per un social network che racconta qualcosa sul mondo dei videogiochi agli adulti. Possono essere esperienze vissute direttamente, storie trovate sul web, ascoltate da amici, dati da ricerche o da articoli di giornali. L'obiettivo è rendere gli adulti più consapevoli del mondo degli adolescenti e dei videogiochi, e degli episodi riguardanti il discorso d'odio in questo ambito, ma anche delle soluzioni, delle buone notizie riguardanti le comunità di giocatori e altro ancora. I gruppi possono fare le loro ricerche tramite smartphone (o in una sala computer se disponibile) per raccogliere notizie e dati.

Questa attività può variare molto e potrebbe anche espandersi ulteriormente, per continuare oltre la durata dell'itinerario. Ecco alcune idee e suggerimenti.

Gli studenti possono creare contenuti che verranno pubblicati sulle pagine social della scuola. Devono cercare fatti, notizie, dati e informazioni sull'argomento e creare un contenuto visivo o testuale che spieghi chiaramente ciò che vogliono condividere.

Possono creare eventualmente un hashtag (ad esempio #gamesfact o #stophatespeechinvideogames) al fine di raggruppare tutti i post in una singola ricerca. Non è necessario pubblicare tutti i post contemporaneamente, è possibile programmarli. Se lo desiderano,

gli studenti possono anche condividere i post dai loro canali personali.

Un'altra idea potrebbe essere quella di lavorare esclusivamente sui dati riguardanti il mondo dei videogiochi. Cosa vorrebbero sapere gli adulti sui videogiochi e sui discorsi d'odio al loro interno? Quali dati considerano importanti? In questo caso, è necessario effettuare una ricerca specifica per ciascuna domanda (ogni gruppo può porre una domanda diversa) e verranno raccolti i dati. Successivamente, questi dati verranno comunicati il più chiaramente possibile - con diagrammi, infografiche e disegni.

Un'altra possibilità è quella di utilizzare alcuni contenuti creati dal Centro Zaffiria durante un altro progetto chiamato #nodrugstobecool. Gli strumenti di questo progetto comprendono alcuni profili Instagram di personaggi immaginari (ispirati ad alcuni protagonisti di alcuni libri per adolescenti recenti) creati per fare laboratori e attività in classe usando il popolare social network come veicolo. In particolare, il profilo di Tonino (@tonino.the.boss su Instagram) è quello più utilizzato, perché Tonino è stato un po' il "protagonista" del progetto (e di un'app gratuita, chiamata appunto *Ehi, Tonino!* e sviluppata dal Centro Zaffiria).

L'attività potrebbe essere impostata come segue: Tonino ha appreso che un suo amico offende un compagno di classe mentre gioca a Fortnite e vorrebbe fare qualcosa di utile usando Instagram; come potrebbe fare? Nei suoi post vorrebbe spiegare il fenomeno del discorso d'odio nei videogiochi,

vorrebbe sensibilizzare i suoi follower, far capire agli adulti qualcosa di più sui videogiochi, condividere videogiochi divertenti e non violenti, ecc ... In questo caso, impersonando Tonino, i gruppi potrebbero creare post da condividere sul suo profilo (che è pubblico) e che potrebbero rilanciare poi sui loro canali personali.

Tutte queste attività potrebbero diventare appuntamenti ricorrenti, dedicando un paio d'ore alla settimana allo svolgimento della ricerca e alla creazione. Rendere gli studenti creatori di contenuti e farlo insieme, confrontandosi prima di pubblicare, può aiutarli a riflettere sul grande potenziale degli strumenti che usano ogni giorno e che purtroppo spesso sono un veicolo di odio e intolleranza.

PARTE 3

Panoramica

Gli studenti creano degli avatar che saranno veicoli di messaggi che per loro sono importanti

Tempo: 1 ora e mezza

Media

Il software online *Voki*

Attrezzature

Un computer per mostrare *Voki*; fogli; smartphone o altri dispositivi per usare *Voki*

L'ultima attività potrebbe essere utile per riassumere i temi e gli argomenti emersi in precedenza. In questa parte utilizzeremo il webware *Voki*, uno strumento che può essere utilizzato direttamente online che consente di creare avatar animati. L'uso è gratuito ma, rispetto alla versione a pagamento, esiste un limite di lunghezza delle tracce audio, che devono essere di massimo un minuto (come verrà spiegato in seguito). Essenzialmente *Voki* consente di creare un personaggio animato che può essere personalizzato in ogni aspetto: dalla home page, facendo clic su "try it", si entra direttamente nell'editor. Qui si può scegliere vari elementi dell'aspetto dell'avatar, sulla sinistra: il tipo di personaggio, le caratteristiche del viso, l'abbigliamento, lo sfondo e molto altro. L'ultimo pulsante consente di aggiungere audio ed è possibile farlo in vari modi: grazie a un sistema di sintesi vocale che ti consente di scrivere un testo e farlo leggere da una voce; attraverso la

registrazione audio diretta; o caricando un file audio precedentemente registrato. Una volta che l'avatar è pronto (dopo aver apportato tutte le modifiche e inserito l'audio desiderato) premendo "salva", diventa possibile condividere l'animazione tramite Facebook, Twitter, inviarla tramite e-mail o semplicemente condividerla con un collegamento (link). Chi riceve l'animazione può premere play per ascoltare il messaggio.

Con gli studenti esploriamo *Voki* insieme dal computer di classe, possibilmente collegato a un proiettore in modo che tutti possano vedere bene. Sperimentiamo insieme varie soluzioni, personaggi, sfondi, proviamo le varie voci e illustriamo la procedura per salvare e condividere l'animazione. A questo punto, dividendo gli studenti in gruppi (o in coppie) diamo loro il compito di creare un avatar con un messaggio importante che vorrebbero condividere con i propri amici. Agli studenti può essere chiesto innanzitutto cosa significa "avatar", come viene scelto, cosa rappresenta e se qualcuno di loro vuole condividerne uno (ad esempio di un videogioco). Quindi è importante stimolarli a creare un messaggio importante (non più lungo di un minuto) su qualcosa che li ha attratti particolarmente durante l'itinerario, o che ritengono importante trasmettere: un pensiero, una riflessione, un invito. Le informazioni trovate durante la fase precedente - riguardanti il discorso d'odio nei videogiochi, o gli adulti e la loro scarsa conoscenza dei videogiochi - potrebbero essere un ottimo punto di partenza per

Metodologie

trovare messaggi importanti da lanciare. Consigliamo loro di scrivere prima il messaggio su carta, in modo che possano tranquillamente ragionare sul contenuto e quindi leggerlo facilmente durante la registrazione. A questo punto, tramite smartphone o gli altri dispositivi disponibili, i gruppi creano i loro avatar.

Alla fine delle registrazioni, i gruppi inviano i loro avatar all'animatore, che può così mostrare tutte le creazioni attraverso il proiettore a tutta la classe. Inoltre, gli studenti possono ora condividere i loro messaggi con altre persone.

I vari messaggi vengono ascoltati e commentati, chiedendo agli autori di spiegare le loro scelte, sia per quanto riguarda l'aspetto dell'avatar che il contenuto del messaggio. Questa attività potrebbe essere un ottimo modo per terminare l'itinerario e pensare insieme ai temi emersi durante l'intera attività.



In sintesi

L'empatia e la comprensione degli altri sono un buon punto di partenza per educare a una comunicazione attenta, gentile e corretta. Comprendere la complessità di una persona aiuta a stare più attenti nella scelta delle parole e a capire che potremmo ferirlo con poco. È anche interessante mostrare come anche un videogioco apparentemente semplice possa offrire spunti di riflessione interessanti. Altri strumenti quotidiani, come Instagram, possono trasformarsi in efficaci veicoli di comunicazione: lo vediamo quotidianamente. È quindi importante mostrare come questi mezzi possano non essere solo un veicolo di odio e discriminazione, ma anche portatori di buone pratiche e messaggi positivi.

Fonti e link

Se non è possibile giocare con *Thomas Was Alone* a questi link si possono vedere il trailer e il gameplay:

- www.youtube.com/watch?v=5K4zjNtQ3y8
- www.youtube.com/watch?v=YDaa3Cq6c7M

Si può in alternativa utilizzare la prima versione di *Thomas Was Alone*. È una versione preliminare, tuttavia, in cui mancano l'approfondimento dei personaggi, la narrazione e il doppiaggio. Tuttavia, può essere interessante per i rompicapo, se non esiste la possibilità di utilizzare la versione completa in classe: www.gameshot.org/?id=5334

A questo link è possibile scaricare una versione dimostrativa gratuita: www.mikebithellgames.com/thomaswasalone