

FORMAZIONE

Un videogame a scuola per imparare a gestire i conflitti interculturali

"Accord Game", basato su un bot dotato di intelligenza artificiale in grado di interagire in modo efficace con l'utente e rispondere in modo dinamico a seconda del comportamento, consente ai docenti di sperimentare concetti e dinamiche dei conflitti in scenari simulati. Vediamo perché è importante

14 Giu 2019

Cristian Fuschetto

Università di Napoli Federico II, Dipartimento di Studi Umanistici

Davide Marocco

docente di Psicomетria, Università Federico II di Napoli



La capacità degli insegnanti di gestire i conflitti razziali può essere potenziata dalle **simulazioni abilitate dai giochi di ruolo**.

E' questo l'elemento centrale del progetto europeo "Accord – Attain Cultural Integration through CONflict Resolution skill Development" che mira a **potenziare le competenze degli insegnanti nella gestione dei conflitti interetnici e razziali sfruttando proprio delle simulazioni**.

Avviato nel dicembre del 2016 e ora in dirittura di arrivo Accord è una **piattaforma online** che si compone sia di un corso sia da un **"gioco"** ed è in un certo qual senso una delle tante dimostrazioni che la **digitalizzazione del mondo**, come spiega Luciano Floridi nel suo ormai classico "La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo", è tale da reinventare lo spazio, il tempo e l'ambiente nel quale ci formiamo.

Il che può essere vissuto come una perdita di realtà, una sorta di scacco matto delle ICT alle nostre libertà, ma può anche essere intesa come **una nuova freccia in dote all'arco della formazione**. Ne è un esempio quello che sta accadendo alla **ricerca psicologica**, profondamente trasformata dall'utilizzo delle **simulazioni**. Simulazioni del funzionamento neurale, simulazioni ad agenti, modelli cognitivi e robotici, sono entrati a far parte dello studio dei comportamenti individuali, con conseguenze significative anche per il mondo della scuola.

Indice degli argomenti

Una palestra esperienziale per l'apprendimento

Il corso Accord, su piattaforma Moodle, è certificato dal Miur per 30 ore di formazione docenti ed è organizzato in cinque lezioni. Il dato interessante, tuttavia, è che alle lezioni e ai moduli teorici si integra un gioco, **"Accord Game"**, basato su un bot dotato di intelligenza artificiale in grado di interagire in modo efficace con l'utente, rispondere a seconda del comportamento dell'utente e avere un comportamento dinamico. **Così si affianca all'attività teorica un'attività pratica incentrata sui conflitti interculturali e interetnici nel contesto scolastico**.

Con il training esperienziale fornito dal gioco di ruolo **ogni docente può sperimentare attivamente i concetti e le dinamiche dei conflitti in scenari simulati**, che ricostruiscono situazioni realistiche ispirate ai contesti di cinque diversi paesi europei (Italia, Germania, Belgio, Austria e Regno Unito).

L'importanza simulativa dei videogiochi

È possibile pensare di utilizzare le simulazioni in maniera tale che riproducano una realtà, una possibile realtà digitale, con la quale **un individuo possa interagire e mettere in atto comportamenti che siano tipici della sua vita reale**. In questa realtà virtuale, riprodotta al calcolatore, un individuo potrà sperimentare situazioni e comportamenti mai provati prima e potrà anche mettersi alla prova in contesti nuovi.

 [Perché due terzi dei progetti di digital transformation falliscono? Le idee ci sono, eppure solo il 38% dei progetti ha successo. Scarica il white paper](#)

I videogiochi, soprattutto i cosiddetti giochi di ruolo, possono quindi configurarsi come una naturale incarnazione di questo modo di intendere le simulazioni.

Dal trasferimento di contenuti alla “messa in opera”

Proprio i videogiochi e la loro natura ibrida che li vede spesso al confine tra l'uomo e la macchina, tra la realtà degli individui che in essi si applicano e la pura rappresentazione del mondo che restituiscono, sono oggi un terreno di studio e di investigazione per la psicologia, nel tentativo di piegare le loro caratteristiche alla formazione e, soprattutto, alla valutazione psicologica. La tecnologia ha avviato un processo trasformativo che investe tanto la ricerca quanto le applicazioni della psicologia e nuovi strumenti tecnologici vengono utilizzati a fini applicativi, quali la formazione e la valutazione. Basti pensare ai **sistemi di e-learning**, ai Mooc (massive open online course), alle somministrazioni di test per via telematica.

Negoziiazione e gestione del conflitto

Negli ultimi anni l'attenzione del mondo dell'e-learning si sta tuttavia allargando dal dominio classico del trasferimento di contenuti al più complesso ambito che si rivolge allo sviluppo delle cosiddette “**soft skill**”. Si chiamano così tutte quelle competenze che coinvolgono interazioni tra persone e che sono indirizzate all'apprendimento di comportamenti legati allo sviluppo di capacità socio-relazionali (ad esempio: comunicazione, leadership, negoziazione, gestione dello stress). **Il metodo formativo più efficace per quanto concerne le soft skill sembra essere quello dei giochi di ruolo (role-play).** Di qui l'importanza di una piattaforma che mira a promuovere e diffondere l'uso dei giochi di ruolo online come sistema a supporto della valutazione e formazione della competenza negoziale in diversi contesti formali e informali dei gruppi target di riferimento: scuola, sport e azienda.

Nell'ambito di Accord, la negoziazione e la gestione del conflitto in ambito multiculturale è stata individuata come competenza chiave nel miglioramento dei processi di inclusione e mediazione culturale, oltre che nello sviluppo individuale degli insegnanti stessi. La necessità di sviluppare, migliorare e promuovere la capacità di negoziazione è fondamentale in quanto aiuta a comunicare costruttivamente in ambienti differenti, e fornisce le basi per lavorare sia individualmente sia in modo collaborativo. La negoziazione acquista senso come evento comunicativo e relazionale.