

Sperimentare le discriminazioni con Minetest



JFF – Institut für
Medienpädagogik

Competenze



1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali



2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
2.5 Netiquette
2.6 Gestire l'identità digitale



4.3 Proteggere la salute e il benessere



5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Tags

- Minecraft
- Minetest
- Discriminazioni
- Discorsi d'odio
- Empatia
- Sviluppo di strategie
- Lavoro di gruppo

Durata

5 / 6 ore

Destinatari

Età: 12-18 anni
Gruppo: 8-14 partecipanti

Panoramica

Il tema principale del laboratorio è quello di sperimentare le discriminazioni e, per fare questo, vengono utilizzate le possibilità offerte da Minetest di muoversi nello spazio e di interagire con l'ambiente. Una componente centrale per i partecipanti è il riconoscimento, l'esperienza simulata e la riflessione sulle discriminazioni di vario tipo.

La discriminazione è un problema quotidiano per molte persone nella nostra società. Ciò significa che molti giovani devono affrontarla precocemente, anche nel mondo digitale.

Una conseguenza frequente della discriminazione nello spazio virtuale è il discorso di odio online, oggetto di questo laboratorio che utilizza il gioco Minetest. L'obiettivo di questa attività è quello di imparare a identificare il discorso di odio e a sviluppare strategie per affrontarlo. Il laboratorio può essere condotto, a scelta, in modo puramente virtuale o in modo convenzionale, con tutti i partecipanti che lo utilizzano in un determinato luogo.

Minetest è una versione open source gratuita del popolarissimo gioco per PC Minecraft ed è molto simile ad esso. Il laboratorio funziona anche in Minecraft, se la mappa viene ricostruita lì.

Contesto

"Sperimentare le discriminazioni con Minetest" è adatto sia per le attività con le classi scolastiche che al di fuori della scuola. Anche in gruppi eterogenei è utile affrontare il tema delle discriminazioni, ma soprattutto in gruppi omogenei l'esperienza delle varie forme di discriminazione è particolarmente preziosa. In entrambi i casi sono richieste attenzione ed empatia, poiché le esperienze negative che i partecipanti possono aver vissuto potrebbero tornare a galla.

È possibile condurre il laboratorio in forma esclusivamente digitale. In questo modo, il workshop può essere realizzato anche in modo decentralizzato, senza la necessità di incontrarsi.

Obiettivi

Lo scopo del laboratorio "Sperimentare le discriminazioni con Minetest" è quello di rendere tangibile la discriminazione, che a volte può portare al discorso di odio. I partecipanti devono sperimentare in prima persona l'esperienza di affrontare condizioni di disuguaglianza nel gioco, indipendentemente dall'origine, dal sesso, dall'orientamento sessuale o dall'aspetto. Successivamente, il confronto con lo spazio non virtuale e il modo in cui ci rapportiamo l'uno con l'altro devono essere elaborati attraverso la riflessione e la discussione.

Un altro obiettivo del workshop è quello di classificare e identificare il discorso di odio.

Supporti richiesti

- Un dispositivo per persona o ogni due persone. Minetest funziona su PC Windows, Android, Mac, Linux e FreeBSD, è gratuito e può essere scaricato da www.minetest.net/downloads
- Connessione a Internet
- Comunicazione:
- Se il laboratorio si svolge in un luogo fisico, dovrebbe essere possibile separare i partecipanti in due gruppi durante la parte 2, in modo che non sappiano cosa sta costruendo l'altro gruppo.
- Se il laboratorio si svolge online, sono necessari uno strumento di chat vocale (ad esempio Discord, Teamspeak ecc...) e cuffie con microfono. Durante la parte 2, i due gruppi dovrebbero lavorare separati, in modo da non sapere cosa sta costruendo l'altro gruppo.
- Mondo Minetest già preparato su un PC/Server

Note sulla gestione del mondo Minetest

- Il mondo Minetest *Play Your Role* funziona su un server o su un computer locale. Il mondo può essere scaricato da www.playyourrole.eu o games.jff.de/play-your-role
- Affinché il laboratorio si svolga come previsto, gli animatori dovrebbero testarlo in anticipo e conoscere le regole di base di Minetest.
- Sul server dovrebbero esserci due "ruoli":
- I "conduttori del laboratorio" o gli amministratori, che hanno la possibilità di muoversi e costruire ovunque.
- I "partecipanti", che possono muoversi o costruire solo in determinate aree. Gli animatori del laboratorio possono determinare i loro progressi nel mondo Minetest attraverso "porte protette" che solo loro possono aprire.
- Il punto di partenza deve essere fissato nella "Capanna di partenza", in modo che tutti partecipanti partano da lì. La porta dovrebbe essere chiusa fino all'inizio del workshop.
- Ulteriori impostazioni del server:
- Modalità di sopravvivenza, danni al PvP, esplosione dovrebbero essere disabilitati
- Il mondo Minetest può essere ricreato in Minecraft (In questo caso, il JFF-Games Team sarà felice di dare suggerimenti per mettere il mondo a disposizione degli altri).

PARTE 0: Preparazione

Vengono preparate le stanze virtuali:

- Server Discord
- Server Minetest

I partecipanti ricevono in anticipo le informazioni su:

- Accesso alla Discord Room
- Istruzioni per l'installazione di Minetest (gratuito)

PARTE 1: Inizio

30 minuti

Panoramica:

- Saluto ai partecipanti sul Server Discord. Tutti i partecipanti entrano in un canale vocale comune in modo che possano comunicare. Si consiglia di non attivare la funzione video dei partecipanti in questa fase, in quanto alcune differenze (colore della pelle, sfondo) possono risultare poco chiare.
- Allo stesso tempo i partecipanti si collegano al server Minetest. Lì si trovano nella capanna di partenza, che possono lasciare solo quando gli animatori del laboratorio aprono le porte.
- È importante lasciare il tempo necessario per risolvere i problemi tecnici dei partecipanti (idealmente questo dovrebbe essere fatto in anticipo).
- Gli animatori spiegano i controlli di base di Minetest (movimento: tasti WASD; mouse: guardarsi intorno; spazio: saltare)

- I partecipanti camminano insieme verso lo "spogliatoio", cambiando le loro preferenze individuali
- I partecipanti siedono in circolo nella stanza e viene spiegata la procedura generale del laboratorio. I partecipanti si presentano.

Panoramica:

- (15 minuti) I partecipanti corrono attraverso il labirinto tutti insieme per imparare ad utilizzare il sistema di controllo. I partecipanti che lo hanno attraversato, possono salire sul labirinto e aiutare gli altri attraverso il tetto di vetro.
- (15 minuti) Sul tetto di vetro, viene richiesto ai partecipanti se hanno precedenti esperienze con Minecraft/Minetest e i partecipanti vengono suddivisi in "Nuovo", "Conoscenze di base", "Esperto". Si formano due gruppi "equilibrati" (per dimensione e per esperienza con Minecraft/Minetest) chiamati gruppo "Blu" e gruppo "Rosso".
- I partecipanti devono cambiare l'aspetto del loro avatar Minetest. A tal fine, in due diverse stanze vengono fornite delle armature di due diversi colori (rosso e blu), che i partecipanti devono indossare utilizzando la "i" e il comando "Armatura 3D".
- Viene poi illustrato il seguente compito:

Entrambe le squadre (rossa/blu) hanno ciascuna un'area predefinita che non è visibile all'altra squadra. Il compito è quello di costruire un labirinto entro 40 minuti, che l'altra squadra deve attraversare dopo la costruzione. Possono essere utilizzati solo i materiali forniti nelle scatole. Il successivo passaggio attraverso il labirinto dell'altra squadra deve avvenire entro 10 minuti.

- Quello che gli animatori del workshop

tengono nascosto alle squadre è che la squadra blu ottiene molti più materiali e migliori strumenti. La squadra blu può anche scavare 10 pietre nel terreno e quindi anche creare gallerie, la squadra rossa non ha questa possibilità. Quindi le condizioni sono ovviamente diseguali e il compito è volutamente ingiusto.

- Alcuni partecipanti potrebbero notare il fatto che le condizioni di partenza sono disuguali mentre attraversano l'altro labirinto (e reagire con frustrazione o rabbia), altri potrebbero invece non notare le condizioni di disuguaglianza. È qui che la sensibilità dell'animatore del workshop risulta fondamentale per consentire una discussione che può essere controversa ma anche fruttuosa.
- Un'area dietro gli edifici del labirinto servirà per il giro di riflessione. Questa contiene un'area per sedersi e la possibilità di utilizzare risposte tra 0 e 10 e scatole con cartelli per scrivere dei feedback.

A seconda dell'umore dei gruppi:

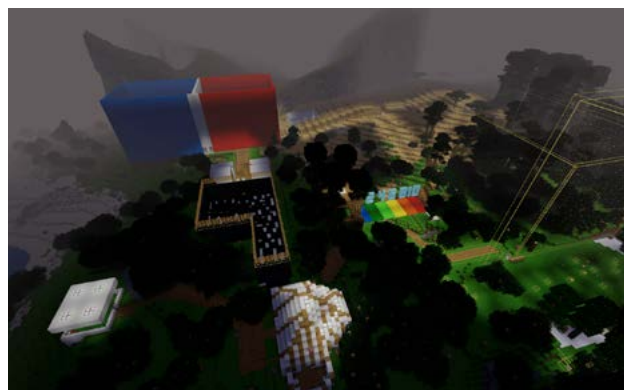
- Il ciclo di feedback può iniziare direttamente con una discussione aperta oppure
- ai partecipanti viene chiesto di scrivere le loro esperienze sui cartelli prima di condividere il feedback con il gruppo e discuterne con gli altri.
- Probabilmente i partecipanti stessi avranno notato già l'"ingiustizia" delle condizioni di partenza. Se non vengono notate, i conduttori del laboratorio sottolineano le differenze.

Gli animatori dovrebbero stimolare lo scambio di esperienze e situazioni di discriminazione e privilegio nella società, trasferendo il dibattito alla vita "offline" (luogo di residenza, educazione, denaro, colore della pelle ecc.).

Aggiunte facoltative:

- Si può chiedere, con cautela, ai partecipanti di raccontare le proprie esperienze con le disuguaglianze.
- Si può condurre un quiz con statistiche (ad esempio sulla distribuzione di ricchezza disuguale, eredità educativa, uguaglianza di genere), che viene in seguito discusso.

Dopo che sono stati trattati in modo disuguale, i due gruppi dovrebbero lavorare insieme su un'attività collaborativa, per favorire la riconciliazione. Per riunire i gruppi, questa parte del laboratorio termina con un compito comune (20 min): ad esempio l'abbellimento del luogo di partenza/ la sala di assemblaggio/il labirinto. Per questo, i partecipanti dovrebbero ottenere un privilegio di costruzione e alcuni elementi a loro scelta. Il privilegio deve essere revocato in seguito. In alternativa, potrebbero costruire un piccolo progetto comune nella "zona di costruzione libera".



In senso orario dal basso a sinistra: rifugio iniziale, sala di benvenuto, labirinto, armeria dove i partecipanti mettono l'armatura blu e rossa, area dove le squadre blu e rossa costruiscono i propri labirinti, "Un passo per le scale di fronte" e l'area di feedback.

Non nella foto, la "Grotta del discorso d'odio".



Panoramica:

I partecipanti dovrebbero essere in grado di comprendere le proprie esperienze di discriminazione. A questo scopo, viene utilizzato il concetto di "Fai un passo avanti" in Minetest. Tale concetto è descritto nel dettaglio nel paragrafo "Links".

- Il gruppo va all'area successiva, il "Fai un passo avanti". Qui, i partecipanti prendono ciascuno una scheda di ruolo, senza rivelare agli altri i loro ruoli. Per farli entrare nel ruolo, gli animatori del laboratorio leggono ad alta voce alcune delle seguenti domande. Dopo ogni domanda, occorre fare una pausa in modo che tutti abbiano il tempo di ottenere una fotografia di loro stessi e della loro vita nel ruolo che gli è stato assegnato:
 - Com'è stata la tua infanzia? In che tipo di casa vivevi? A che tipo di giochi giocavi? Che tipo di lavoro facevano i tuoi genitori?
 - Com'è la tua vita quotidiana oggi? Dove incontri i tuoi amici? Cosa fai al mattino, nel pomeriggio, la sera?
 - Com'è il tuo stile di vita? Dove vivi? Quanto guadagni al mese? Cosa fai nel tempo libero? Cosa fai durante le vacanze?
 - Cosa trovi interessante e di cosa hai paura?
- I partecipanti sono invitati mettersi in fila ai piedi dell'ampia scala nel luogo designato.
- In seguito vengono lette situazioni e domande. I partecipanti che rispondono "sì" a una domanda salgono di un livello, gli altri stanno

fermi.

- Alla fine, ai partecipanti viene chiesto ancora una volta di guardarsi intorno e visualizzare la situazione senza muoversi.
- Dopo la partita, i risultati (15 minuti) vengono discussi in una riflessione collettiva. Si discute della possibile portata d'azione di un individuo e del modo in cui il posto in cui i partecipanti si sono fermati sottolinea le loro rispettive "differenze". In alternativa i partecipanti possono andare direttamente alla zona successiva per discutere dei risultati in un'atmosfera più piacevole.

A seconda della composizione del gruppo, il concept può essere adattato per renderlo più realistico per i partecipanti.

PARTE 4: "Questo è un discorso d'odio?"

30 minuti

Panoramica:

I partecipanti entrano nella "Grotta del discorso d'odio" per familiarizzare con l'argomento. L'ingresso della grotta è nascosto sotto una grata nel pavimento di vetro vicino all'ingresso dell'area "Nascondino".

Nella grotta i partecipanti imparano la definizione di discorso di odio. Dopo aver attraversato la grotta, salgono di nuovo in superficie e vanno nell'"arena delle domande", che ha dei segni sul pavimento con una scala da 0 a 100.

Qui gli animatori del workshop presentano situazioni e dichiarazioni per far discutere i partecipanti su quanto fortemente vengono percepite come discorso d'odio (fino a 100) oppure se vengono considerate neutre o non problematiche (0).

Dopo ogni esempio, i partecipanti discutono sulle diverse valutazioni e viene fatta una riflessione.

PARTE 4: Feedback e chiusura

30 minuti

(15 minuti) I partecipanti scrivono il loro feedback su cartelli mantenendo l'anonimato, ciascuno senza farsi vedere dagli altri. Poi ogni feedback è oggetto di discussione all'interno del gruppo.

(10 minuti) Infine, si gioca a nascondino nell'"area nascosta". Tutti i partecipanti, tranne una persona, si nascondono e cercano di tornare all'ingresso dell'area senza essere visti dalla persona che cerca.

(5 minuti) Foto di gruppo e arrivederci. Se rimane un po' di tempo a disposizione, i partecipanti potrebbero facoltativamente costruire qualcosa insieme nell'"area di costruzione aperta" accanto all'"area nascosta". Quando il tempo è finito, gli animatori del workshop possono riportarli alla zona di partenza attraverso la porta segreta e salutarli.

In sintesi

"Sperimentare le discriminazioni con Minetest" è un laboratorio basato su un videogioco, supportato digitalmente e rivolto ai giovani, che ha come scopo quello di identificare e prevenire le discriminazioni e l'incitamento all'odio ed affrontarli adeguatamente. La componente centrale è il gioco per PC Minetest e il suo ambiente 3D.

Al fine di favorire il trasferimento di conoscenze dal gioco alla vita di tutti i giorni, vengono utilizzati metodi pedagogici classici come le discussioni di gruppo guidate e il metodo "Un passo avanti".

Altre possibilità / Variazioni

Questo laboratorio può essere condotto in maniera esclusivamente digitale e decentralizzata. Se il workshop si svolge in un'unica sede, la parte 3 può essere effettuata offline – anche per variare metodologia.

Dopo aver scaricato il mondo Minetest, il workshop può essere tenuto su un server Minetest dedicato. È anche possibile condurlo sul "The Corona Education Server". In questo caso gli animatori del laboratorio devono comunicare con gli amministratori del server o con il team di Play Your Role presso il JFF – Institute For Media Education per ottenere tutti i diritti necessari. Su questo server, il workshop si trova nel punto di interesse "Play your role".

Se necessario e avendo abbastanza tempo per la preparazione, il mondo Minetest può essere ricreato in Minecraft e il workshop può essere condotto lì.

Fonti e link

- Il livello Minetest può essere scaricato da www.playyourrole.eu o games.jff.de/play-your-role
- Minetest Download: www.minetest.net/downloads
- Minetestbildung può aiutare con Minetest e l'accesso a "The Corona Education Server". Da notare che il sito web e la community sono in tedesco: minetestbildung.de
- "Fai un passo avanti"
Inglese: www.coe.int/en/web/compass/take-a-step-forward
Italiano: issuu.com/educaredirittiumani/docs/compass_definitivo