

TABBY PLAYS – CYBERBULLYING GAME OVER

Proposta di percorso pratico e didattico per l'insegnante

PREMESSA SUL GIOCO	2
PREREQUISITI (per gli studenti)	2
CONOSCENZE DELLA TEMATICA	2
CONOSCENZE TECNICHE	2
CONOSCENZE VIDEOLUDICHE	2
OBIETTIVO	2
SVOLGIMENTO	3
FASE introduttiva 1: PREPARAZIONE E REGISTRAZIONE (SOLO LA PRIMA VOLTA)	3
FASE introduttiva 2: ISCRIZIONE STUDENTI	3
PANNELLO INSEGNANTI	5
SOLUZIONE DI PROBLEMI (TROUBLESHOOTING)	7

PREMESSA SUL GIOCO

Tabby Plays è un videogioco educativo di tipo 'sandbox' (da wikipedia: un videogioco sandbox è un tipo di gioco dove il giocatore può esplorare liberamente un mondo virtuale e gli viene data piena libertà di scegliere come o quando raggiungere i propri obiettivi).

Esso consiste nella rappresentazione virtuale e persistente di una sorta di campus scolastico, nel quale i giocatori non hanno un unico obiettivo di gioco, bensì possono fare diverse cose, come le 'quest' (che sono una sorta di gara tra i giocatori), interagire tra loro, interagire con elementi dello scenario; giocare insieme agli altri (sia in classe, sia fuori dall'orario scolastico) oppure da soli (interagendo con le intelligenze artificiali, dette AI).

E' importante, ad ogni modo, cercare di **promuovere il gioco collettivo**, in quanto la natura del gioco si basa sull'interazione tra i giocatori e sull'uso di un social network che richiede il confronto tra tutti i soggetti della classe. Anche le meccaniche di competizione (le quest) e i contenuti didattici possono perdere senso se il gioco viene giocato in solitaria.

PREREQUISITI (per gli studenti)

CONOSCENZE DELLA TEMATICA

Nessuna conoscenza specifica (acquisita in classe) necessaria delle tematiche del cyberbullismo.

CONOSCENZE TECNICHE

Dimestichezza con uso del mouse; con uso di Windows/Mac; conoscenza del funzionamento dei principali social network (Facebook, Twitter, Ask.fm).

CONOSCENZE VIDEOLUDICHE

Conoscenza generica dei videogiochi e utilizzo almeno saltuario degli stessi, su qualsiasi piattaforma.

OBIETTIVO

Fornire agli studenti una spiegazione pratica ed esperienziale di che cos'è il cyberbullismo.

SVOLGIMENTO

FASE introduttiva 1: PREPARAZIONE E REGISTRAZIONE (SOLO LA PRIMA VOLTA)

L'insegnante deve effettuare la REGISTRAZIONE e creare il proprio ACCOUNT, ovvero:

- 1) connettersi a <http://game.tabby.eu/registration.html>
- 2) inserire i dati richiesti (compreso il CONTROL CODE fornito dai coordinatori del progetto).
Per info: www.tabby.eu
- 3) confermare (tasto CONFIRM in basso)

In caso di inserimento errato di dati l'insegnante dovrà rivolgersi al coordinatore per richiedere il reset della registrazione.

4) il sistema genera quindi un 'MONDO' con un nome MONDO (WORLD) specifico. Questo nome MONDO (WORLD) viene inviato via email all'insegnante (all'email precedentemente inserita nella pagina di registrazione). L'insegnante potrà aggiungere 'MONDI' anche successivamente.

5) L'insegnante, dopo aver effettuato la REGISTRAZIONE e creato il proprio ACCOUNT può connettersi alla pagina <http://game.tabby.eu/teacher.html> e gestire gli utenti, vedere quelli connessi e altro. Per questo si rimanda al paragrafo PANNELLO INSEGNANTI.

FASE introduttiva 2: ISCRIZIONE STUDENTI

A questo punto, tutti gli studenti possono collegarsi a <http://game.tabby.eu>, iscriversi scegliendo un nickname e una password e cliccando sul bottone "new account". Dopodichè, devono scrivere il nome del MONDO-WORLD (che l'insegnante avrà comunicato loro) e il gioco può iniziare.

Nota: quando gli studenti inseriscono il nome MONDO, il loro account rimane legato ad esso e non può essere più modificato.

ATTIVITÀ:

1) INTRODUZIONE AL TEMA: L'insegnante introduce le tematiche del Cyberbullismo secondo le proprie modalità didattiche, anche utilizzando i tanti materiali messi a disposizione su www.tabby.eu.

2) SI PRENDE POSTO: Tutti gli studenti si accomodano alle postazioni, si collegano a <http://game.tabby.eu>, ognuno effettua il LOGIN con l'account precedentemente scelto, e il gioco si attiva.

3) PRIMA SESSIONE - GIOCO LIBERO (durata circa 15 minuti): gli studenti, in piena libertà, prendono confidenza con il gioco, esplorano gli ambienti, iniziano a interagire tra loro, sia tramite interazioni predefinite (emozioni degli avatar espresse tramite emoticon), sia tramite chat; iniziano a seguire le quest (quindi a fotografare gli oggetti); prendono confidenza con il social network TabbyBook. Infine, iniziano a subire atti di bullismo e cyberbullismo da parte delle AI (Artificial Intelligence) e possono anche iniziare a produrre contenuti per il social network, amichevoli oppure no, nei riguardi dei loro compagni.

In questa fase l'unico mezzo di difesa dai bulli virtuali è il "Report all'insegnante". Questo consiste nel recarsi nell'ambiente scuola, che è situato nel centro della città, e entrare in palestra o in classe, cliccare sul personaggio insegnante e quindi sull'icona col telefonino, a quel punto ci si può "confidare" con l'insegnante riguardo gli atti di cyberbullismo subiti. I bulli a quel punto scompariranno per alcuni minuti. Gli studenti possono scoprire da soli questa soluzione o essere guidati ad essa.

L'insegnante, senza necessariamente intervenire, gira tra i tavoli e vede cosa fanno gli studenti, fornendo aiuto dove necessario. Può anche seguire la situazione tramite il pannello TEACHER, eventualmente usandolo anche per inviare le intelligenze artificiali 'bulli' a 'disturbare' un utente specifico.

4) FINE SESSIONE – CLASSIFICA e COMMENTO: terminata la sessione, appare la classifica dei vari utenti, dove essi appaiono 'ordinati' in base al parametro del KARMA, cioè il buon comportamento. Quelli che saranno stati 'meno amichevoli' appariranno in fondo classifica.

L'insegnante conduce un breve dibattito sulla sessione appena conclusasi, sottolineando il collegamento tra quanto visto nella fase di introduzione, e quanto accaduto durante la sessione di gioco.

L'insegnante spiega e commenta (secondo le proprie modalità pedagogiche e operative) anche le motivazioni delle 'anomalie' delle posizioni in classifica. Per esempio, uno studente che ha vinto le quest, ha ottenuto popolarità e acquisito virtual credits, potrebbe risultare tra gli ultimi per il suo comportamento da cyberbullo.

5) REITERAZIONE DELLE SESSIONI DI GIOCO:

Le sessioni di gioco vengono reiterate, a seconda del tempo disponibile, a seconda di comportamenti specifici sui quali l'insegnante vuole focalizzare l'attenzione, in generale dinamicamente in base a quello che succede e a come si evolve l'attività collettiva. Anche alternando il gioco a fasi di spiegazione (sempre usando i materiali forniti su Tabby.eu) più dettagliata della tematica.

6) FINE: COMMENTO FINALE: gli studenti si disconnettono. L'insegnante conduce un dibattito su quanto appena vissuto individualmente / collettivamente, magari ponendo attenzione su quanto a volte si possa far del male agli altri senza rendersene conto, anche solo cliccando un tasto su un social network.

PANNELLO INSEGNANTI

NOTA: Il pannello insegnanti è del tutto opzionale e fornisce strumenti aggiuntivi e informazioni per l'analisi dello svolgimento del gioco.

Per accedere al pannello insegnanti collegarsi all'indirizzo <http://game.tabby.eu/teacher.html> e inserire le credenziali indicate in fase di registrazione.

Dalla pagina principale posso effettuare il **logout** (disconnessione) oppure selezionare un mondo precedentemente creato (dal menu "Open a world").

Nota bene: il pannello insegnanti non permette al docente di partecipare attivamente al gioco ma solo di monitorare lo sviluppo della partita. Per partecipare al gioco l'insegnante può creare un account "giocatore" standard e entrare nella partita come ogni altro studente.

PLAYERS

Una volta che è stato scelto il “mondo” potrai vedere la tabella utenti, che mostra quanti utenti sono registrati e i relativi parametri di gioco.

Nella tabella appariranno tutti gli utenti registrati, quindi anche quelli che, pur essendo registrati, in quel preciso momento magari non stanno giocando. Per i giocatori effettivamente impegnati a giocare, verrà mostrato un valore nella colonna “environment” (si veda il prossimo paragrafo).

Selezionato il mondo, bisogna attendere 5/10 secondi per la connessione al server prima che la tabella utenti diventi attiva.

La tabella utenti

Le colonne “Happiness”, “Popularity”, “Karma” e “Credits” elencano i parametri di gioco. La colonna “Environment” si attiva quando un utente è in gioco e mostra il nome dell’ambiente attuale in cui si trova il giocatore (la sua stanza, la scuola, il negozio, etc.).

Il bottone “set as target” e la colonna “bullying”:

Quando un utente è online (cioè sta giocando) compare il bottone “Set Target” nella colonna “Bullying”. Questo comando permette di impostare un utente particolare come obiettivo delle I.A. designate come bulli. Il bottone compare solo quando il giocatore non è nella sua stanza, in classe o in palestra.

“Num reports” indica quante volte un utente ha riportato all’insegnante il comportamento dei bulli.

“Num connections” e “Last connection” indicano quante volte l’utente si è collegato al gioco e la data dell’ultima partita.

STATISTICS

In questa pagina sono visualizzate varie statistiche di gioco: sono dati anonimi che riguardano il comportamento durante il gioco, la durata di una partita, le decisioni prese in merito agli atti di cyberbullismo subiti da sé stessi o dai compagni.

Per esportare i dati in formato .csv cliccare sul bottone “SAVE”.

Cliccare sulle caselle “FROM” e “TO” per ottenere i dati limitati da una data di inizio e fine.

I dati raccolti sono:

User_game_time: il tempo totale trascorso giocando da un utente (espresso in secondi)

cb_vote: il voto (da 1 a 5 stelle) che un giocatore ha dato a un post di un cyberbullo

interaction: mostra se (e in che modo) un giocatore ha interagito con un altro

report: mostra se un giocatore ha riferito a un insegnante (con il numero totale di riferimenti all'insegnante per quella partita)

badge: mostra se un giocatore ha ricevuto un badge (e il tipo di badge ottenuto)

TOOLS

Dalla sezione tools è possibile creare "Mondi" nuovi, inserendo il nome e creando il bottone "Create".

Inoltre si può recuperare la password di un alunno selezionando il suo nickname dal menu in basso, accanto a "Select user name".

SOLUZIONE DI PROBLEMI (TROUBLESHOOTING)

Cosa fare se il gioco si blocca nella fase iniziale, subito dopo il login?

Se incontrate questo tipo di problemi contattate il vostro amministratore di sistema fornendo le seguenti informazioni:

- 1) Scaricare e utilizzare il browser Chrome oppure Firefox.
- 2) Proxy servers/web proxies: alcuni proxies, come "Squid" tendono a bloccare il gioco. L'unico modo per evitare questo problema è usare una connessione senza proxy o provarne altri che non diano problemi. E' possibile controllare le connessioni websocket (che è la tecnologia usata da Tabby Plays) sul sito <http://websocketstest.com> Nella sezione in alto del pannello (environment) è possibile vedere la presenza di un proxy nella connessione.
- 3) Impostazioni del Firewall: il gioco usa le porte standard http, quindi non dovrebbe essere influenzato dalla presenza di firewalls. Tuttavia, se ci sono problemi all'avvio del gioco, è possibile provare a disabilitare temporaneamente il firewall e assicurarsi che le porte 80, 8080, 443 siano aperte (outgoing) per il protocollo TCP
- 4) Alcuni antivirus potrebbero bloccare la connessione con il server del gioco: è possibile provare a disabilitare temporaneamente l'antivirus e lanciare nuovamente il gioco.