

IL PROGETTO LEARNING@SPORT

La terapia antidoping per gli sportivi comincia con un confronto sincero

Ora si punta ad allargare il progetto coinvolgendo le scuole e le famiglie

Un esperimento di comunicazione fra i giovani atleti che si avvale delle tecniche della 'chat' ed è mirato ad una corretta educazione condivisa

CARLA VILLANI

Sport, ragazzi e tecnologia. Coniugare questi mondi e creare occasioni di discussione, dibattito e studio sull'etica sportiva, la psicologia applicata allo sport, lo sport come formazione. Il tutto sondando l'atteggiamento degli adolescenti di fronte ai modelli di comportamento negativi quali scandali e doping. E' quanto si propongono con il progetto *Learning@social sport - Lo Sport socialmente responsabile*, la Fondazione **Accenture** e Master Sbs. Hanno creato uno studio che coinvolge atleti agonistici spingendoli al confronto su tematiche importanti che li riguardano in prima persona (il doping, il rapporto con l'allenatore, il significato che si dà alla competizione) in un contesto a loro noto come il web, attraverso la creazione di un ambiente virtuale in cui incontrarsi.

Nucleo centrale del progetto è stata una sperimentazione gestita dal Politecnico di Milano, basata

sull'applicazione del *WebTalkCube*, un sistema che utilizza gli avatar sul modello di Second Life. Spiega Paolo Paolini, coordinatore scientifico del laboratorio Hoc del Politecnico: «Il sistema ha un'interfaccia con due schermate. La metà superiore ospita l'animazione 3D con i vari avatar, quella inferiore è occupata da una chat dove l'utente dialoga con gli altri ospiti. E' un modello già sperimentato a scopi pedagogici dal Politecnico in diversi paesi, che si è dimostrato funzionale riuscendo a veicolare interesse e curiosità anche su temi ostici per i giovani, come nel caso di un format pedagogico sulla nascita delle identità nazionali europee che ha coinvolto 8000 studenti». Agli atleti che hanno preso parte all'esperimento, provenienti da diverse discipline (calcio, basket, pallavolo, rugby, sci, canottaggio) è stato chiesto di 'incontrarsi' nell'ambiente creato dal WebTalk Cube: qui, durante ogni sessione (tre in tutto) ogni gruppo era rappresentato dal suo avatar, che interagiva con gli altri alter ego nel mondo 3D attraverso giochi di abilità. Intanto un altro dei ragazzi nella parte bassa dello schermo discuteva in chat con gli altri sui temi del progetto. Ogni gruppo (16 in tutto composti da 8 ragazzi tra i 14 ed i 16 anni) era guidato da un allenatore e da un tutor del pro-

getto che lanciava i temi da discutere e controllava i giochi nel mondo 3D. Lo studio, al quale hanno partecipato sportivi famosi da Pino Maddaloni a Dino Meneghin, ha messo in luce che concetti quali il gioco di squadra, l'allenamento come disciplina e il rispetto per l'allenatore sono accettati e condivisi perché ritenuti giusti, e che il doping è considerato negativo perché percepito come un mezzo di vittoria sleale. Interessante è che dalla maggioranza dei giovani lo sport viene vissuto come un allenamento alle difficoltà della vita, rispetto alle quali i ragazzi si sentono più preparati dei loro coetanei non sportivi, spettatori passivi di ciò che propongono i media. «L'educazione è una delle principali aree della Fondazione **Accenture**, che promuove l'innovazione nei modelli di sviluppo, nella cultura e nell'educazione», spiega il presidente Diego Visconti. «L'attenzione alle nuove generazioni si rinforza con questo progetto. E' necessario prendersi cura della crescita psicofisica dei ragazzi in età evolutiva per farli diventare se possibile ottimi atleti, ma soprattutto renderli adulti migliori». Il professor Paolini si augura che il progetto possa espandersi coinvolgendo le scuole e le famiglie: «La mente va allenata per diventare grandi nello sport e nella vita».

Politecnico

Una fase del progetto al Politecnico di Milano

