

# Gioco di ruolo

## Sperimentare nuovi punti di vista mettendosi nei panni degli altri

Nel gioco di ruolo si mette in scena una situazione fittizia nella quale studenti e studentesse agiscono come fossero altre persone, affrontando temi o situazioni fino a quel momento sconosciute o poco familiari. Questo permette loro di scoprire e sperimentare nuovi punti di vista, sviluppando abilità come l'empatia, l'ascolto attivo e il problem solving. Il gioco di ruolo può anche essere proposto per far confrontare ragazzi e ragazze con una procedura scorretta o una situazione problematica, invitando a elaborare critiche costruttive.

---

**TIPOLOGIA  
DI ATTIVITÀ**

- Ludica e motivante
- Problem solving
- Progettazione

**COMPETENZE  
TRASVERSALI**

- Pensiero critico
- Ascolto attivo
- Pensiero creativo

**DURATA  
CONSIGLIATA**

- 1 o più unità didattiche
- Preparazione a casa

**COMBINA QUESTA  
ATTIVITÀ CON:**

1-2-4-All

---

**PROPONI QUESTA ATTIVITÀ SE HAI L'OBIETTIVO DI:**

- Incoraggiare il pensiero critico su argomenti o situazioni complesse e controverse.
- Allargare gli orizzonti culturali della tua classe.
- Passare dalla teoria alla pratica, e viceversa.
- Stimolare l'apprendimento attraverso l'esperienza.

## COSE DA SAPERE PRIMA DI COMINCIARE:

- I giochi di ruolo possono essere utilizzati per raggiungere un'ampia gamma di obiettivi formativi: pensa attentamente al tema che vuoi proporre e su quale aspetto, nello specifico, vuoi far riflettere.
- Progetta con attenzione lo scenario per il gioco di ruolo: definisci un contesto e un problema da affrontare, le diverse prospettive (i bisogni, i punti di vista, le caratteristiche...) delle persone coinvolte in quel problema e le strategie e azioni messe in atto per affrontarlo.
- Prepara i/le partecipanti al fatto che potrebbero trovarsi a ricoprire ruoli di personaggi che esprimono opinioni con cui sono in disaccordo: fa parte del gioco!
- Una variante è quella del gioco di ruolo "spontaneo": in questo caso, nel contesto di una certa materia e guidati dai tuoi obiettivi formativi, chiedi ai ragazzi e alle ragazze di definire e creare lo scenario a partire da un'esperienza di vita personale.

## ISTRUZIONI

---

### FASE PRELIMINARE

i. Introduci e spiega l'attività del gioco di ruolo, le fasi e cosa dovranno fare gli studenti e le studentesse; presenta il tema dello scenario, il contesto e i personaggi.

ii. Sulla base della composizione e delle caratteristiche della classe, scegli tu direttamente gli attori e le attrici che metteranno in scena lo scenario oppure chiedi se ci sono volontari/volontarie. Distribuisci quindi le parti.

iii. Oltre agli attori e alle attrici, assegna ruoli specifici a chi sta nel pubblico. Ad esempio, i "moderatori" controllano che gli attori/le attrici non escano dal personaggio, mentre gli "osservatori" prestano attenzione e prendono nota delle azioni e delle parole dei personaggi in maniera libera oppure attraverso check-list.

iv. Metti la classe nelle condizioni di arrivare preparata al gioco di ruolo. Quindi:

- chiedi a tutti/tutte di leggere lo scenario a casa
- consegna agli attori/le attrici materiali specifici per preparare al meglio il proprio personaggio
- prepara delle check-list per guidare il processo di osservazione di chi sta nel pubblico.

QUESTO SPAZIO È QUI  
PER ESSERE RIEMPIUTO  
DAI TUOI PREZIOSI  
APPUNTI.

QUESTO SPAZIO È QUI  
PER ESSERE RIEMPIUTO  
DAI TUOI PREZIOSI  
APPUNTI.



v. Specifica i tempi del gioco di ruolo, comprensivi del lavoro da fare a casa e di quello in classe. Prevedi un momento per rispondere a dubbi e domande.

### **MESSA IN SCENA**

i. Dopo aver avuto il tempo di leggerlo e comprenderlo, gli attori/le attrici interpretano lo scenario.

ii. In base alle indicazioni fornite dall'insegnante, gli osservatori/le osservatrici prendono appunti sui comportamenti, i contenuti, le connessioni create "sul palcoscenico", e le implicazioni delle singole azioni sui vari personaggi... Questi appunti verranno poi usati nella fase successiva per riflettere e discutere in gruppo, insieme all'insegnante, sul tema proposto.

### **DISCUSSIONE**

i. In base agli obiettivi che ti sei posto, facilita una discussione finale per ragionare sul tema affrontato nel gioco di ruolo a partire dai risultati dell'osservazione dei personaggi e delle implicazioni delle loro scelte e azioni.

★ *Scegli se tenere la classe riunita in plenaria oppure se dividerla in gruppi e proporre ad esempio l'attività 1-2-4-All per completare il gioco di ruolo con ulteriori riflessioni.*

★ *Alla luce delle considerazioni emerse durante la discussione, puoi chiedere ai ragazzi e le ragazze di riscrivere lo scenario del gioco di ruolo inserendo i nuovi elementi acquisiti. Proponi quindi un secondo gioco di ruolo coinvolgendo come attori/attrici chi nel turno precedente aveva osservato la scena.*

### **ESEMPIO**

Il tuo obiettivo è quello di far riflettere la tua classe sul tema dell'immigrazione; in particolare vuoi rinforzare l'empatia nei confronti dei rifugiati. Scrivi uno scenario nel quale attori e attrici discutono sull'immigrazione usando teorie e dati falsi e faziosi. A chi osserva chiedi di prendere nota delle frasi che devono essere verificate o confutate dai fatti. Al termine della messa in scena faciliti una discussione supportata da un'infografica con i dati sull'immigrazione nel tuo paese.

## SPAZI

---

Durante questa attività si spostano i banchi alle pareti dell'aula e si crea un semicerchio, tipo anfiteatro, intorno a chi recita e mette in scena lo scenario.

QUESTO SPAZIO È QUI  
PER ESSERE RIEMPIUTO  
DAI TUOI PREZIOSI  
APPUNTI.



## STRUMENTI

---

### ANALOGICI

1. Fogli e penne per prendere appunti