

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.

STRUMENTI

ANALOGICI

1. Fogli e penne per prendere appunti

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

