

## Scheda didattica: Il gioco di ruolo



### Descrizione

Il termine gioco di ruolo ha origine nella storia della psicologia; infatti, il primo a coniare il termine Role Play fu Jacob Levi Moreno, psichiatra ed educatore. Questa prima accezione del termine ha però limitate relazioni con i giochi di ruolo utilizzati in campo formativo. Questi ultimi presentano la simulazione di eventi concreti d'interazione sociale (ma può essere utilizzato anche per mostrare le interazione di elementi della natura o di altro tipo, come ad esempio per simulare le relazioni tra diversi componenti biologici, chimici o meccanici). Per quanto riguarda l'interazione tra persone, il gioco di ruolo dà la possibilità di riprodurre degli avvenimenti accaduti in modo da poter meglio riflettere sul proprio atteggiamento e quello altrui o di prefigurare avvenimenti che avverranno in modo da potersi preparare agli stessi (per esempio colloqui di assunzione). Attraverso questo tipo di simulazioni è possibile inoltre meglio cogliere eventuali vissuti altrui assumendone il ruolo. Occorre infine distinguere queste attività dai "Role-play Games", attività ludiche attualmente molto in auge tra giovani e adulti, giocabili sia in presenza, sia online.

### Indicazioni

- Educare le competenze sociali
- Favorire una maggior riflessione sugli atteggiamenti propri o altrui
- Esercitare le competenze orali in lingua seconda
- Comprendere alcuni meccanismi di interconnessione tra elementi naturali o meccanici
- Altro secondo l'argomento insegnato

### Elementi generali per organizzare situazioni che si rifanno ai giochi di ruolo

Considerare le tre fasi del processo:

- Preparazione:** selezionare la "storia o l'intrigo", definire la scena, i personaggi, gli scopi, i materiali, gli osservatori e le osservatrici
- Messa in scena:** precisare le indicazioni per entrare nel "come se" ovvero nello spazio della "messa in scena", dando consegne individuali ai diversi attori, eventualmente dando "marcature" (oggetti o altro) per caratterizzare i ruoli. Delimitare lo spazio e il tempo della "messa in scena".
- Verbalizzazione:** permettere la verbalizzazione su vissuti e attività svolte, Non entrare in dinamiche di interpretazione "psicologizzanti": la "messa in scena" deve solo permettere di comprendere meglio determinate situazioni.

## **Organizzazione di un gioco di ruolo**

### Preparazione

- Scegliete una situazione che preveda alcuni personaggi (il numero di personaggi dipende dalla durata dell'attività, oltre che dagli scopi)
- Assegnate ad ogni personaggio delle caratteristiche precise: nome, età, caratteristiche personali, posizione o ruolo nella situazione, punto di vista o interessi verso la situazione. redigete un testo che indichi queste caratteristiche e consegnatelo alla persona che dovrà interpretarle
- Scrivete un semplice canovaccio per il gioco di ruolo comprendente i fatti e le informazioni necessarie a cogliere la situazione.
- Preparate domande o stimoli per l'attività degli osservatori. Preparate indicazioni per una restituzione di quanto osservato che rispetti i diretti partecipanti.

### Messa in scena

- Sistemare il locale in modo che ognuno possa partecipare pienamente.
- Spiegate lo scopo del gioco di ruolo e motivate la scelta del metodo.
- Designare i ruoli verbalmente o distribuendo descrizioni scritte dei personaggi e degli osservatori.
- Cercate dei volontari per ricoprire i ruoli.
- Consegnate agli osservatori e alle osservatrici le istruzioni per l'osservazione (possono guardare la situazione in generale, oppure fare dei sottogruppi che osservano distintamente ciascuno delle persone attive nel gioco di ruolo.

### Verbalizzazione

- Conducete sempre un momento di discussione su quanto avvenuto durante il gioco di ruolo
- Ricordate agli osservatori e alle osservatrici di seguire le vostre istruzioni su come esprimere le loro osservazioni (non giudicanti).
- Preparate delle domande aperte concernenti i contenuti del gioco di ruolo e le sensazioni provate. Date modo alle e ai partecipanti di rispondere alle vostre domande prima degli osservatori.
- Chiedete alle e ai partecipanti di riflettere sulle analogie fra il gioco di ruolo e altri elementi che volete trattare.
- Non affrettate la discussione su un gioco di ruolo: essa dovrebbe durare almeno quanto il gioco di ruolo stesso.

## **Varianti**

### ***Gioco di ruolo doppio***

Ogni attore principale ha un "alter ego" che sta dietro a lui aggiungendo commenti o domande che forse l'attore principale pensa, ma non esprime. Gli "alter ego" possono essere scelti dal docente o dall'attore stesso.

La variante può essere utile nel momento in cui ci si propone di migliorare le competenze sociali e comunicative grazie anche ad una riflessione sulle cause di atteggiamenti poco validi.

### ***Rotazione dei ruoli***

Il docente chiede ad altre /altri studenti di continuare un gioco di ruolo in corso sostituendosi agli attori in gioco che diventano osservatori. Si tratta di una variante utile per rendere maggiormente oggettivi e dunque meno personali atteggiamenti notati negli attori, o quando il gioco di ruolo ha lo scopo di esercitare competenze comunicative o sociali. Questa variante favorisce la partecipazione attiva di più studenti.

### ***Gioco di ruolo multiplo***

La classe è suddivisa in gruppetti composti dagli attori di un gioco di ruolo più almeno un osservatore: il gioco di ruolo è dunque svolto simultaneamente da più persone. Il docente interviene nei diversi gruppi a dipendenza delle necessità.

## **Bibliografia**

Garcia-Locqueneux, J (Ed) (1998). *Guide des méthodes et pratiques en formation - La pédagogie en mouvement*. Paris : Retz