

Il **Role Play** (o **Gioco di Ruolo**) è una metodologia didattica attiva e simulativa che coinvolge gli studenti nell'**interpretazione spontanea** di ruoli, comportamenti e situazioni tipiche della vita reale o di contesti specifici.

L'obiettivo è duplice: permettere agli studenti di **sperimentare** una situazione in un ambiente sicuro e controllato e sviluppare **competenze sociali, comunicative ed emotive**.

Principi Fondamentali

Il Role Play sfrutta il potere della simulazione e dell'azione drammatica per facilitare l'apprendimento esperienziale.

- **Sperimentazione Pratica:** Il Role Play trasforma la conoscenza teorica (*il sapere*) in azione pratica (*il saper fare*), permettendo agli studenti di testare le loro competenze in uno scenario realistico.
 - **Empatia:** Mettendosi nei panni di un'altra persona (un cliente insoddisfatto, un mediatore, un personaggio storico), gli studenti sviluppano una profonda comprensione delle motivazioni e delle prospettive altrui.
 - **Sicurezza e Basso Rischio:** Gli studenti possono fare errori e testare approcci diversi senza conseguenze negative reali, rendendo l'ambiente di apprendimento a **basso rischio psicologico**.
 - **Apprendimento Olistico:** Involge sia la sfera cognitiva (pianificazione delle strategie) che quella emotiva (gestione della tensione o del conflitto).
-

Le Fasi del Role Play

Un Role Play ben strutturato si svolge tipicamente in quattro fasi chiave:

1. Preparazione (Briefing)

- **Definizione:** Il docente definisce chiaramente l'**obiettivo** di apprendimento e il **contesto** della simulazione (es. un colloquio di lavoro, una negoziazione, una lite tra amici).
- **Assegnazione dei Ruoli:** A ogni partecipante viene assegnato un **ruolo specifico** con una descrizione dettagliata del carattere, degli obiettivi e delle informazioni che conosce (o non conosce).
- **Setting:** Si allestisce lo spazio per riflettere l'ambiente simulato (es. una sedia per il cliente, una per il venditore, ecc.).

2. Drammatizzazione (Action)

- I partecipanti **interpretano spontaneamente** i loro ruoli. Non devono recitare una sceneggiatura, ma reagire in base agli obiettivi e alle informazioni fornite, simulando il dialogo e le interazioni.
- Il docente (o un facilitatore) osserva attentamente, prendendo appunti sui comportamenti e sulle dinamiche emerse, ma **senza intervenire** se non per fermare la simulazione al momento opportuno.

3. Analisi e Debriefing (Reflection)

Questa è la fase più importante da un punto di vista didattico.

- **De-rolling:** I partecipanti escono dai loro ruoli per tornare alla loro identità reale.
- **Analisi Emotiva:** Si chiede ai partecipanti "Come ti sei sentito nel tuo ruolo?" e "Quali emozioni hai provato?".

- **Analisi Comportamentale:** Si analizza cosa è successo. Si chiede: "Quali strategie hai adottato?", "Cosa ha funzionato e cosa no?", "Cosa avresti potuto fare diversamente?".
- **Coinvolgimento del Pubblico:** Gli osservatori (il resto della classe) condividono il loro *feedback* costruttivo su ciò che hanno notato.

4. Generalizzazione e Applicazione

- Il docente guida la classe a collegare l'esperienza simulata con la teoria (i contenuti curricolari) e a **generalizzare** i principi appresi (es. i principi di una negoziazione efficace) per applicarli a contesti futuri.

Applicazioni Tipiche

Il Role Play è estremamente versatile e si usa in molti campi:

- **Formazione Professionale:** Simulazione di colloqui di lavoro, gestione di reclami con il cliente, *training* per vendite.
- **Educazione Civica e Sociale:** Risoluzione di conflitti tra pari, simulazione di dinamiche democratiche o processi legali.
- **Lingue Straniere:** Utilizzo pratico della lingua in scenari comunicativi reali (ordinare al ristorante, chiedere indicazioni, fare un acquisto).
- **Storia/Letteratura:** Interpretare un momento storico o i personaggi di un testo per comprenderne le motivazioni profonde.