

LABORATORI TEATRALI A SCUOLA

Nelle scuole, sono sempre piú diffusi i laboratori teatrali. Uno degli obiettivi di questa iniziativa é l'educazione alla multiculturalitá, dal momento che la globalizzazione e la presenza di numerose culture all'interno di uno stesso paese sono sempre piú diffuse. Una delle declinazioni piú utilizzate per rendere il teatro uno strumento d'insegnamento nelle scuole é il Role Play.

Definizione

Il Role Play, o gioco di ruolo, é uno **strumento pratico** per la **crescita personale**. Consiste nell'interpretazione del ruolo di un personaggio all'interno di una storia, gestita da un master, che segue un sistema di regole o, meglio ancora, nell'immedesimazione in un'esperienza di vita simulata, diversa dalla nostra. C' é **differenza** tra **interpretazione** ed **immedesimazione** perché la prima é una questione attoriale inerente la recitazione, mentre l'immedesimazione, invece, é il naturale e spontaneo comportamento che si avrebbe in una determinata situazione.

Spesso, vi é **confusione concettuale o linguistica** su cosa siano i giochi di ruolo. Dunque, occorre specificare che non vengono ritenuti tali **videogame, board game, libri game, giochi di societá** e **giochi strategici**. In questi ultimi, chi gioca muove dei personaggi, ma non li interpreta. Il gioco di ruolo richiede sempre un'**interpretazione dei ruoli**.

Il Role Play é una **tecnica attiva e simulativa** utilizzata nella **didattica laboratoriale**. Questo significa che gli allievi non hanno un ruolo passivo, dipendente e ricettivo, ma partecipano in modo sentito e consapevole.

Il Role Play é considerato uno strumento molto potente perché racchiude in sé un grande potenziale che si può ignorare, utilizzare solo in minima parte o far esplodere (Tessaro, 2002).

Origini

Il Role Play nasce dal **teatro della spontaneitá** e dallo **psicodramma**. Negli **anni '20**, Jacob Levi **Moreno**, psichiatra e sociologo Rumeno, inizió a coinvolgere, nei parchi di Vienna, dei ragazzi a

cui leggeva storie, attribuiva loro i ruoli e gli chiedeva di metterle in scena. Nel **1934**, conió il termine **'Role Play'**. Inizialmente, questa tecnica era utilizzata in **campo psicoterapeutico** e, solo in un secondo momento, venne utilizzata in **campo formativo**. In particolar modo, venne inizialmente usata durante la Seconda Guerra Mondiale negli USA per addestrare gli istruttori dell'esercito. Successivamente, dagli anni '50 venne adottata da parecchie aziende degli USA e dell'Inghilterra. Gordon **Lippit** si occupó dell'attuazione e diffusione dello strumento in **campo aziendale** (Moreno, 1985).

Il Role Play si basa su due potenti **pilastri** della **comunicazione**: lo **Storytelling** ed il **Gaming**. Lo Storytelling consiste nel raccontare e vivere storie di vita ed esperienze, mentre il Gaming nel giocare ed, in questo contesto, permette di imparare divertendosi. Questo é utile soprattutto per i piú piccoli perché si sentono maggiormente coinvolti con il gioco piuttosto che con lo studio tradizionale attraverso libri in cui prevale la componente intellettuale e non quella emotiva. Inoltre, il gioco é piú vecchio della cultura perché l'uomo, prima di cominciare a parlare e scrivere, ha cominciato a giocare. A questo proposito **Huizinga** parla di **Homo Ludens**. Gli animali giocano tra di loro per allenarsi a quello che succederá nella vita e lo stesso puó valere per l'uomo. Anche a livello neuronale, quando si gioca si attivano maggiormente le **aree** del **cervello** connesse all'**apprendimento**. Tuttavia, spesso il gioco non viene utilizzato a scuola perché **formalmente** ritenuto **poco serio**. Role Play e Story Telling non si equivalgono perché nel primo i partecipanti hanno un ruolo attivo e possono partecipare alla costruzione della storia, mentre nel secondo devono attenersi ad un copione (Giusti & Ornelli, 1999).

Vantaggi e rischi

I **vantaggi** del Role Play possono essere sfruttati **occasionalmente** o in **maniera continuativa**, a seconda dell'approccio dei soggetti che vi partecipano. In particolare, le **competenze** che si possono ottenere sono:

- **Capacitá predittiva**: tramite la simulazione, un soggetto vive situazioni che gli si potranno presentare realmente nella vita futura ed, in questo modo, arrivare piú preparato a rispondervi;

- **Miglioramento ed acquisizione di abilità:** il cervello non differenzia tra esperienze reali e simulate, soprattutto quando vengono coinvolti gran parte dei cinque sensi, questo risulta molto evidente nella visione di film che ci permettono di avere paura anche se sappiamo che la situazione è immaginaria;
- **Combattere il senso di inadeguatezza:** preparandomi ad attività che non sono abituato a fare, posso combattere il senso di inadeguatezza che mi impedisce di avvicinarmi ad una situazione;
- **Capire gli altri:** provando ad essere qualcun altro e vivendo relazioni eterogenee, acquisisco maggiori strumenti per comprendere il punto di vista altrui e sfruttarlo per comunicare con altre persone in modo opportuno.

I **rischi** del Role Play possono essere:

- **Inibizione** dei partecipanti con un formatore molto carismatico e direttivo, **disorientamento** e **mancato raggiungimento di obiettivi** in presenza di un formatore poco carismatico, direttivo e strutturato;
- **Alto grado di sofferenza in soggetti deboli** da un punto di vista psicologico, a questo riguardo è bene individuarli all'inizio del gioco ed accompagnare le critiche con rinforzi positivi;
- **Noia e bassa costruttività** in assenza di un'adeguata ed esperta progettazione;
- **Distacco dalla realtà e rifugio nella fantasia** per soggetti con turbe psichiche, anche in questo caso è bene che questi partecipanti siano individuati in fase iniziale.

Strumenti e tecniche

Il Role Play ha diversi **strumenti**, uno dei più noti è la **scheda del personaggio**. È un tool multiuso, ossia ogni persona può farne l'uso che immagina di poter fare. Ad esempio, può essere utile per l'**autovalutazione**. A seconda del personaggio che bisogna interpretare, bisogna individuare punti di forza, di debolezza e potenzialità inesprese, la stessa cosa può essere fatta dal partecipante su se stesso. In questo modo, è possibile indagare i motivi che stanno dietro alle potenzialità ed aumentare la motivazione del soggetto. Inoltre, è possibile anche aumentare le strategie di problem

solving perché spesso si sceglie come risolvere il problema sulla base delle proprie abitudini, anche se, dopo un'attenta analisi, non risultano molto efficaci.

Le **tecniche** utilizzate nel Role Play sono:

- **Tecnica dello Specchio:** gli altri partecipanti del gruppo, rinviano ad un soggetto i suoi stessi atteggiamenti;
- **Tecnica del Doppio:** i partecipanti si sforzano di fare propri gli atteggiamenti di un personaggio e prolungare l'immedesimazione rendendo esplicito ciò che rimarrebbe latente;
- **Autopresentazione:** uno studente può portare aspetti che riguardano il proprio ruolo a scuola o nella vita, selezionando quanto vuole portare di se stesso. È utile differenziare tra condivisione di questioni personali all'interno del gruppo scolastico e quando queste necessitano di un aiuto più specialistico da parte di uno psicologo.
- **Monologo:** riflessioni personali dell'attore;
- **Presentazione di Ruoli Collettivi:** ogni studente interpreta tutti i ruoli previsti nella scena;
- **Inversione di Ruoli:** dopo che un partecipante ha interpretato un ruolo, deve interpretare quello opposto. Un esempio è chiedere a dei ragazzi di rispondere ad alcune domande dalla posizione di uomini e, successivamente, immedesimandosi in quello che direbbero le donne e viceversa per queste ultime. In questo modo, è possibile cercare di approfondire e capire il punto di vista di un altro gruppo. La stessa cosa la si può fare tra genitori e figli (Giusti & Ornelli, 1999).

Procedura

Per quanto riguarda l'**iter** del Role Play, innanzitutto, bisogna scegliere l'**ambientazione**, successivamente i **personaggi** e la **storia**. In seguito, ogni soggetto si immedesima in un personaggio. Quando il personaggio ha una caratteristica opposta rispetto il soggetto che lo interpreta, quest'ultimo fa **esperienza di un modo di vivere diverso** dal proprio, ad esempio da iperattivo a sedentario e viceversa. È necessario prestare attenzione a **soggetti con turbe psichiche** che potrebbero perdere il contatto con la realtà o rifugiarsi nella fantasia con questo potente strumento (Tessaro, 2002).

BIBLIOGRAFIA

- Moreno, J. L. (1985). *Manuale di Psicodramma, vol.1: Il teatro come terapia*. Roma: Astrolabio.
- Tessaro, F. (2002). *Metodologia e didattica dell'insegnamento secondario*. Roma: Armando Editore.
- Giusti, E. & Ornelli, C. (1999). *Role Play. Teoria e pratica nella clinica e nella formazione*. Roma: Sovera Multimedia s.r.l.