

## “Primo giorno di scuola nella nuova classe” | Gioco di ruoli

<b>Breve descrizione</b>	Nell’ambito di un gioco di ruoli, i partecipanti sperimentano quale influsso possono avere i valori condivisi sul modo di pensare e di comportarsi delle persone. Imparano inoltre quali possono essere le conseguenze di collisioni di valori e come ci si sente quando si è membri di una minoranza che viene fortemente influenzata e dipende dal modo di pensare e di comportarsi della maggioranza.
<b>Tem</b>	Valori personali, dinamiche di gruppo costruttive e distruttive
<b>Obiettivi formativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere il potenziale costruttivo dei valori e dei propositi condivisi</li> <li>• Riconoscere il potenziale di conflitto della collisione di valori</li> </ul>
<b>Struttura</b>	Libera, intero gruppo
<b>Tempo necessario</b>	90-100 min.
<b>Materiale</b>	Lavagna a fogli mobili e pennarelli, diario di progetto personale
<b>Svolgimento</b>	<p><i>Situazione iniziale del gioco di ruoli:</i></p> <p>è il primo giorno di scuola dopo le lunghe vacanze estive. Tre nuovi allievi aspettano il nuovo insegnante di classe davanti alla scuola. Gli altri allievi sono già nell’aula e anche loro aspettano l’insegnante di classe e l’inizio della lezione. I tre nuovi allievi non si conoscono a vicenda, mentre la classe si conosce già da due anni e forma una comunità. Gli allievi della classe si conoscono bene o molto bene e condividono già parecchie esperienze. Poco prima delle vacanze l’insegnante aveva menzionato che sarebbero arrivati tre nuovi compagni da «integrare» nella classe.</p> <p><i>Istruzioni per svolgere dell’esercizio:</i></p> <p>il ruolo dell’insegnante di classe può essere assunto da chi conduce l’esercizio (insegnante), ma può essere assunto anche da un volontario (allievo). Durante tutta la durata del gioco di ruolo non sono previsti interventi da parte dell’insegnante di classe, che assume piuttosto un ruolo di osservatore passivo.</p> <p><i>Come si formano e istruiscono i gruppi?</i></p> <p>Tre volontari devono formare il piccolo gruppo dei nuovi allievi. Escono dall’aula e solo dopo si dovranno familiarizzare con la situazione di partenza e con il loro compito, vale a dire integrarsi il più rapidamente possibile nella nuova classe. Dopo circa 10 minuti vengono portati nella classe che, proprio in quel momento, sta discutendo su un compito impartito già prima delle vacanze.</p> <p>Secondo l’insegnante questa rappresenta una buona opportunità per mettersi al passo con gli altri e partecipare subito alla discussione. Se per uno (dei nuovi) dovesse risultare difficile, basta che si sostengano a vicenda. E se non dovesse funzionare subito, non devono scoraggiarsi. Questo è assolutamente normale</p>

all'inizio, del resto, anche per la classe è una sfida accogliere nuovi allievi. L'insegnante di classe sta per arrivare e li porterà nella loro nuova classe.

La classe esistente deve essere formata da un numero decisamente maggiore di partecipanti rispetto a quello dei nuovi allievi. Si consiglia di attribuire alla classe esistente un numero di partecipanti quattro volte maggiore rispetto ai nuovi (ossia almeno dodici se i nuovi sono tre). Il compito: la classe deve discutere di un tema predefinito (p. es. pianificazione del viaggio scolastico). Nella discussione devono essere utilizzate tre parole in codice che vengono ripetute spesso, p. es.: classe = panino, treno = chiodo, viaggio scolastico = televisione. L'uso coerente di questi tre codici fa sì che i tre nuovi arrivati non avranno alcuna possibilità di partecipare alla discussione. Ma come devono reagire i «vecchi» allievi della classe se i nuovi arrivati iniziano a porre loro domande o a cambiare tema per trovare un altro modo di accedere alla classe? In questi casi devono comportarsi in modo disinteressato e brusco, ma non con reazioni estreme, possibilmente in modo sottile. Di tanto in tanto devono rispondere a una domanda, cogliere un'allusione o salutare i nuovi arrivati, ma l'atteggiamento di base deve restare scostante, disinteressato e scortese.

Ci sono inoltre gli osservatori. Almeno due persone osservano la «vecchia» classe e il suo comportamento, almeno altre due osservano i tre nuovi arrivati e il loro modo di procedere. Gli osservatori sono seduti possibilmente distanti dalla scena e prendono appunti sotto forma di parole chiave. Il compito di coloro che osservano i due gruppi è di rilevare quali comportamenti provocano quali reazioni. Chi è dominante nei due gruppi? E come si manifesta? Chi «segue semplicemente gli altri»? Chi è persino passivo? Come si sviluppa la discussione in classe? E per quanto tempo e caparbiamente i nuovi provano a inserirsi nella discussione della classe? Dopo il gioco di ruolo, agli osservatori viene impartito il compito di ordinare i loro appunti sulla base di queste domande e di presentarli brevemente a tutto il gruppo.

*Suggerimenti per la conduzione dell'esercizio:*

Lo scopo principale di questo gioco di ruolo è di dare la possibilità ai partecipanti di sperimentare da un lato il potenziale dei valori condivisi, dall'altro però anche quello degli aspetti incompatibili. In conclusione, la classe al completo deve riflettere e trovare le risposte alle seguenti domande: quali erano i valori condivisi di entrambe le parti (per la classe «vecchia» e per i nuovi)? Ce n'erano? C'erano eventualmente anche differenze all'interno dei due gruppi? Come si sono espresse nel comportamento di ogni singolo? Come si sono sentiti i «vecchi» nel loro ruolo? Come si sono sentiti i «nuovi» nel loro ruolo? I nuovi, hanno cercato di integrare nel loro comportamento i fattori di successo per la gestione della diversità di valori elaborati nell'esercizio precedente? Se sì, con quale effetto? Se no, vale comunque la pena tener conto di questi fattori nelle sfide future?

*Riflessione:*

una riflessione comune è indispensabile al termine di questo gioco di ruolo, poiché in entrambi i gruppi (!) possono nascere emozioni ambivalenti o persino confuse. È difficile stimare l'intensità dell'effetto, poiché dipende innanzitutto dalla disponibilità dei partecipanti a immedesimarsi nel gioco di ruolo rispettando le istruzioni. Tuttavia, la struttura è di per sé orientata all'apprendimento attraverso le emozioni, ecco perché è importante consacrare tempo a sufficienza alla riflessione conclusiva. I partecipanti devono avere la possibilità di esprimersi e i ruoli devono poter essere «abbandonati». L'insegnante ha a disposizione vari modi per accompagnare questo processo: prevedere tempo a sufficienza per la riflessione. Prestare attenzione al fatto che tutti i partecipanti possano esprimersi. Prender nota di tutti i feedback in maniera visibile per tutti i partecipanti, poiché così si mostra che vengono presi sul serio. Ricordare che si trattava di un esercizio basato su chiare istruzioni per entrambe le parti. Al termine della riflessione si consiglia di uscire tutti assieme dall'aula in cui si è svolto l'esercizio e «sdrammatizzare» questa sequenza, intensa per tutti i partecipanti, con una breve, divertente e piacevole attività di gruppo.

*Obiettivo:*

Le conoscenze acquisite durante questa attività possono essere impiegate in contesti diversi nei moduli successivi.