IL ROLE PLAY

Una metodologia attiva per imparare vivendo l’esperienza in prima persona



A CURA DEL TEAM T1

Che cos’è il role play

01

Le origini

Nasce in psicologia con Jacob Levi Moreno, psichiatra ed educatore che coniò il termine: uno strumento terapeutico e formativo.

02

A scuola

Gli alunni assumono i panni di un personaggio, reale o immaginario, e vivono in prima persona situazioni legate allo studio.

03

Perché funziona

Immedesimarsi aiuta a capire motivazioni e vissuti altrui: l’apprendimento diventa esperienza, più significativa e duratura.

Obiettivi e benefici

Competenze sociali

Collaborare, ascoltare, stare nel gruppo.

Empatia e ascolto

Riflettere sugli atteggiamenti propri e altrui.

Problem solving

Trovare soluzioni dentro la situazione simulata.

Creatività

Partecipare a una storia mettendosi nei panni di altri.

Autostima

Mettersi in gioco e in discussione in un contesto protetto.

Lingua seconda

Esercitare l’orale con uno scopo comunicativo concreto.

Un esempio pratico

L’assemblea comunale

Per capire perché servono le regole, i bambini diventano una piccola “città-classe” e decidono insieme come farla funzionare. Le regole non si ascoltano soltanto: si vivono.

- Il sindaco
- I consiglieri
- I cittadini

Il docente, regista dell’apprendimento

- Dà impulso alla storia
- Definisce setting e ambientazione
- Prepara i materiali
- Guida l’immaginazione
- Facilita
- Osserva
- Guida il confronto finale

Da trasmettitore di sapere a facilitatore super partes

Organizzare un Role Play

1

Preparazione

- Scegliere situazione e personaggi
- Definire nome, età, ruolo e punto di vista
- Scrivere un semplice canovaccio

2

Messa in scena

- Disporre l’aula e spiegare lo scopo
- Assegnare i ruoli, cercando volontari
- Istruire gli osservatori

3

Verbalizzazione

- Discutere con domande aperte
- Far parlare prima i partecipanti
- Dedicarle almeno il tempo del gioco

4

Osservazione

- Osservare senza giudicare
- Usare griglie o schede di appunti
- Valorizzare ciò che ha funzionato

Organizzare un Role Play

Materiali visivi e di supporto linguistico

- **Flashcards** con immagini e parole (es. cibo, vestiti, animali, mezzi di trasporto);
- **Poster o cartelloni** con espressioni utili (“Can I have…?”, “How much is it?”, “Thank you!”);
- **Schede con dialoghi guidati** o frasi da ordinare (come quella che hai mostrato);
- **Liste di vocabolario** per tema (shopping, school, food, hobbies).

Materiali di simulazione

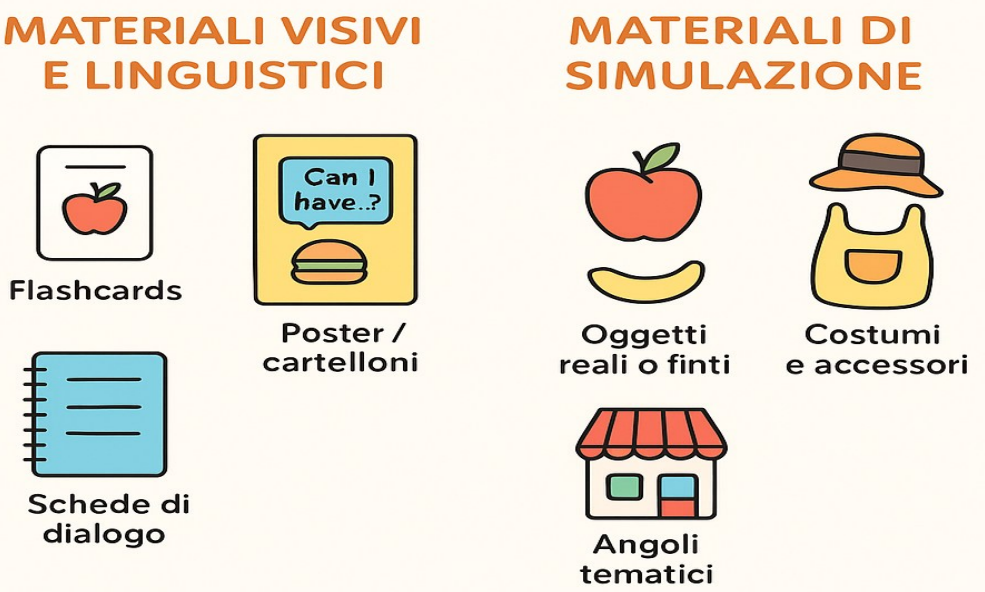
- **Oggetti reali o riproduzioni**: frutta finta, scatole vuote, giocattoli, banconote e monete finte, biglietti, menù, ecc.;
- **Costumi e accessori semplici**: cappellini, grembiuli, borse, occhiali, badge con il ruolo (es. “shop assistant”, “customer”);
- **Arredi o angoli tematici** in classe (es. “The shop corner”, “The restaurant”, “The travel agency”).

Materiali multimediali

- **Audio e video** di brevi dialoghi in inglese per modellare la pronuncia e l’intonazione;
- **Presentazioni o immagini digitali** per introdurre il contesto (es. immagini di un mercato, di una scuola, di un aeroporto);
- **Applicazioni o giochi interattivi** per esercitare le strutture linguistiche in modo ludico.

Materiali per la riflessione e la verifica

- **Schede di autovalutazione** (“I can ask for food in English”, “I can say the price”);
- **Mini-book o diari di classe** dove i bambini possono disegnare e scrivere brevi frasi su ciò che hanno recitato;
- **Tabelle lessicali o mappe concettuali** per rivedere le parole apprese durante l’attività.



Tre varianti del Role Play

Gioco di ruolo doppio

Ogni attore ha un “alter ego” alle spalle che dice ciò che l’attore pensa ma non esprime. Aiuta a riflettere sulle cause di atteggiamenti disfunzionali.

Rotazione dei ruoli

Altri alunni sostituiscono gli attori in scena e questi diventano osservatori. Rende gli atteggiamenti più oggettivi e coinvolge più bambini.

Gioco di ruolo multiplo

La classe si divide in gruppi che giocano in contemporanea, ognuno con almeno un osservatore. Il docente interviene dove serve.

Lingua straniera

Il role play per imparare la lingua in modo comunicativo

Uno scopo concreto

Simulando situazioni reali o di fantasia si sviluppa la competenza comunicativa, più che la sola grammatica.

Ruoli diversi

Cliente, insegnante, turista: i bambini usano espressioni e vocaboli appresi in classe e li contestualizzano.

Più sicurezza

Migliorano pronuncia e fluidità e si supera la timidezza nell’uso orale della lingua.