

GIOCO DI RUOLO SIMULATO



CARATTERISTICHE PRINCIPALI

Competenze rafforzate	LEADERSHIP
Adatto a	Docenti, studenti
Livello di difficoltà	Medio
Setting	Individuale, Gruppo
Numero minimo di partecipanti	1
Durata media	60 minuti
Attrezzature/materiali speciali	No
Versione online	Sì



**Teachers And Students improving
School Climate together**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO



MCMXXII
VYTAUTAS MAGNUS
UNIVERSITY



Descrizione

Questo è un esercizio in cui i conflitti sociali e il processo decisionale sono simulati in base agli interessi del gruppo. Questo esercizio aiuta i partecipanti ad avere alcune nuove responsabilità in un gioco di ruolo / simulazione a cui potrebbero non essere abituati. Applicando questo esercizio, l'istruttore di un gioco mantiene un profilo relativamente basso e i partecipanti sono liberi di interagire tra loro spontaneamente.

Aim / Vantaggi

Il role playing/simulazione è un esercizio prezioso per sviluppare e praticare le abilità comportamentali e può incoraggiare il pensiero creativo, la leadership collaborativa, la consapevolezza delle dinamiche di potere nella relazione, la motivazione e il coinvolgimento necessari per l'apprendimento delle lingue o di altre materie di insegnamento / apprendimento. La strategia applicata è vantaggiosa per l'apprendimento sociale, creando situazioni di simulazione di vita reale. Questo esercizio aiuta a pensare alle possibilità decisionali, stimola la discussione basata sull'argomentazione e migliora le abilità cognitive sociali e comportamentali. È uno strumento molto utile per migliorare il clima in classe ed essere consapevoli delle possibili conseguenze dell'azione intrapresa, nonché per cercare potenziali soluzioni a un problema affrontato.

CLUSTER DI COMPETENZE correlati

CLUSTER NR 3 (competenze: Consapevolezza delle dinamiche di potere nella relazione) e 8 (Competenze: Leadership collaborativa)

Perché

1. Consapevolezza delle dinamiche di potere nelle relazioni, perché il suo esercizio è molto utile per raccogliere una comprensione delle dinamiche di potere con un focus sull'idea che

costruire soluzioni per migliorare il clima della classe è un processo co-costruttivo, che coinvolge attivamente ogni attore. Anche la simulazione delle situazioni aiuta a comprendere il ruolo di potere di ogni attore e lo squilibrio di potere dovuto ai diversi ruoli. Essere consapevoli del loro ruolo di potere può aiutare gli insegnanti a usarlo in modo positivo, facilitando al contempo il clima della classe. La discussione può concentrarsi su come le emozioni forti sono espresse da una prospettiva diversa.

2. Leadership collaborativa perché questo metodo si concentra sul potere del team da un singolo leader e coinvolge tutti nel processo decisionale. Lo scopo di queste tecniche è quello di preparare gli studenti ad assumere il ruolo degli altri in un gioco di ruolo; sviluppare il potenziale individuale e incoraggiare un maggiore impegno verso l'obiettivo comune; e alle capacità di interazione nell'ambiente in cui idee e punti di vista sono discussi liberamente dagli studenti stessi. decentralizzazione intensificare

Passo 1 / Preparazione:

- Durante questa fase, l'istruttore del gioco dovrà concentrarsi su un tema, presentare una situazione simulata, scegliere e assegnare ruoli. La distribuzione dei ruoli può essere assegnata fornendo a ciascun partecipante una scheda con la descrizione esatta del ruolo. Questo passaggio richiede un'ampia ricerca e progettazione in quanto deve tenere conto del maggior numero possibile di aspetti del tema e fornire istruzioni esplicite su ciò che ci si aspetta dai partecipanti. Le singole istruzioni dovrebbero essere molto concrete, ad esempio:

Istruttori

a. Partecipante 1:

- Vuoi essere il leader del gruppo;
- Non prendi molto sul serio il progetto o hai molte idee. - Sei il migliore amico del giocatore D e lo sostieni sempre. - Prendi un profilo più basso nei primi 10 minuti.

- Non ti piace Participant 5.

b. Partecipante 2:

- Sei generalmente negativo e ti piace mettere in discussione tutto.- Hai poche o nessuna idea tua.- Ritieni che Player 4 sia una responsabilità per il gruppo e sei generalmente sprezzante delle sue idee. - Prendi un profilo più basso nel mezzo 10 minuti, formica ecc.

- L'intero gruppo di partecipanti può essere diviso in sottogruppi e la distribuzione dei ruoli può essere effettuata all'interno di ciascun gruppo.

Passo 2/ Riscaldamento:

- Iniziare il gioco e provando i ruoli assegnati in un'attività di riscaldamento, utilizzata per preparare un gruppo per i giochi di ruolo. Concedi agli studenti abbastanza tempo per ricercare i loro ruoli, porre domande e familiarizzare con lo scenario. Se necessario, l'attività di riscaldamento può essere estesa, perché per alcuni partecipanti, questa potrebbe essere la prima volta che sperimentano questo tipo di apprendimento, quindi fornire ai partecipanti suggerimenti o esempi è utile.

Passo 2/ Applicazione:

- Il gruppo inizia a giocare di ruolo in base alle descrizioni dei ruoli.
- Durante il gioco di ruolo / simulazione effettivo, l'istruttore assumerà il ruolo di osservatore e interverrà se necessario.
- L'istruttore può fungere da moderatore se gli studenti hanno bisogno di discutere su problemi, oppure possono semplicemente fornire un debriefing alla fine del gameplay.

Passo 3 / Valutazione:

- L'istruttore del gioco dovrebbe chiedere ai partecipanti di riflettere sui risultati ottenuti. I partecipanti condividono sentimenti su come fosse essere in uno o più ruoli.

Riflessione finale

15 minuti (circa), l'istruttore chiede ai partecipanti di condividere la loro esperienza in plenaria.

Possibili domande:

- Quale delle soluzioni sembra la più convincente?
 - Cosa hai provato, come hai potuto esprimere le tue emozioni?
 - Quali problemi hai avuto durante il gioco?
 - Il gioco era realistico?
 - Quali parti di esso potrebbero essere applicate in altre situazioni? Quali situazioni?
- Avere tutti gli studenti impegnati l'uno con l'altro e condividere esperienze promuove una maggiore riflessione, che promuove il pensiero critico e incoraggia le interazioni positive.

Materiali specifici

- La lavagna bianca e la matita per scrivere una breve descrizione della situazione simulata e / o dei singoli ruoli.
- Carta e matita per fornire a ciascun partecipante una scheda con le esatte istruzioni individuali, se necessario.

Suggerimenti e trucchi

- L'istruttore del gioco inizia e termina il gioco.

-
- Quando si assegnano ruoli e si creano istruzioni per i partecipanti, compiti specifici con vincoli di tempo concreti aiutano i partecipanti a rimanere e non sopraffatti. Organizzato
 - Se necessario, l'istruttore può offrire una pausa in determinati momenti del gioco per incoraggiare la riflessione. Ad esempio, la pausa dovrebbe essere presa se la simulazione porta a emozioni o conflitti molto forti.

Versione on-line

www.spatial.chat può essere una piattaforma online alternativa da utilizzare per eseguire questo esercizio.

Riferimenti - Riferimenti Web

- Tompkins, P. K. (1998). Gioco di ruolo/simulazione. The Internet TESL Journal, 4(8), 143-150. : <http://iteslj.org/Techniques/Tompkins-RolePlaying.html>
- Alabsi. 2016. L'efficacia della strategia di gioco di ruolo nell'insegnamento del vocabolario. Teoria e pratica negli studi linguistici, 6(2) 227-234.
- Krisdiana, B. P., Irawati, E., & Kadarisman, A. E. (2018). L'efficacia del gioco di ruolo integrato con le schede di parole sull'abilità orale degli studenti per la comunicazione. Jurnal Pendidikan Humaniora, 6(2), 78-84.