



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE “G. M. DEVILLA”
Via Monte Grappa, 2 – Tel. 079-210312 – Succursale Via Mons. Saba - Tel. 079-280748
SASSARI – C.F. 92141440906 – Codice Univoco UF6Z43
e-mail ssis02900r@istruzione.it – ssis02900r@pec.istruzione.it – <http://www.itgdevilla.gov.it>
I.T.G "Devilla" sez. associata SSTL02901D - I.T.C "Dessi La Marmora - sez. associata SSTD029013
I.P.S.C. "Giovanni XXIII" - sez associata SSRC02901Q – SSTD029024 Sede Carceraria (ITC)

Protagonisti del proprio futuro – I giochi di ruolo per arginare la dispersione scolastica e favorire l’inclusione – A.S. 2018/19

Descrizione del progetto

Il progetto, in continuità con il progetto realizzato nel precedente anno scolastico dal titolo “Inclusione e dispersione vanno a teatro” e interamente finanziato dalla Fondazione di Sardegna, mira ad arginare la dispersione scolastica e favorire l’inclusione degli allievi con Bisogni Educativi Speciali (BES) e in difficoltà mediante la tecnica didattica del gioco di ruolo.

Le attività contemplano l’acquisizione di abilità teatrali e l’applicazione delle stesse alla didattica quotidiana, mediante l’utilizzo della tecnica del gioco di ruolo. Tale esercitazione richiede l’assunzione, per tempi limitati, del ruolo di “attore”, con la rappresentazione dei diversi “personaggi” in interazione tra loro, mentre gli altri partecipanti fungono da “osservatori” dei contenuti e dei processi inscenati.

Si tratta di una rappresentazione teatrale che porta sulla scena quanto può accadere in un’azienda o nella vita reale, attraverso l’applicazione delle competenze oggetto delle discipline scolastiche. Per rappresentare un personaggio è necessario studiarne le varie sfaccettature e le competenze professionali, in modo da riprodurle nella situazione immaginata e al momento opportuno.

Si dà ai partecipanti l’opportunità di riesaminare il proprio comportamento, di esercitarsi e sperimentare nuovi atteggiamenti, di enfatizzare differenti punti di vista e di ricevere un feedback dai compagni sulla prestazione.

L’obiettivo fondamentale è quello di far emergere non solo il ruolo, le norme comportamentali, ma soprattutto la creatività personale dei ragazzi.

Il progetto si rivolge ai docenti e a un gruppo teatrale di alunni appositamente formati e, successivamente, verranno organizzati dei laboratori rappresentativi nelle varie classi che coinvolgeranno gli alunni formati e i loro compagni.

Le parti saranno assunte da due o più studenti in ciascuna classe che, a turno, “reciteranno” davanti al gruppo dei compagni-osservatori.

Gli studenti dovranno assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi in relazione alla situazione proposta.

Questa tecnica, associata alle competenze apprese nei corsi di animazione teatrale, ha l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere appieno ciò che esso richiede, consentendo l'acquisizione di competenze disciplinari complesse e l'applicazione delle stesse nelle varie situazioni proposte, in un clima inclusivo e divertente.

I numerosi momenti di riflessione e auto-valutazione verranno utilizzati per migliorare le performance degli "attori" e per monitorare lo stato di insegnamento/apprendimento raggiunto.

Obiettivi che si intendono realizzare con il progetto

- Apprendimento delle competenze disciplinari mediante la tecnica del gioco di ruolo;
- Essere in grado di rappresentare il personaggio assegnato mediante lo studio e l'approfondimento;
- Essere in grado di comprendere i comportamenti da adottare e le competenze da mettere in atto nella situazione assegnata;
- Essere in grado di relazionarsi nel modo adeguato con altre persone in determinati contesti;
- Essere in grado di auto-valutare le competenze acquisite;
- Essere in grado di accogliere i consigli dati dagli osservatori relativi alla performance attuata;
- Essere in grado di accogliere i compagni più deboli e di favorire la loro inclusione nel gruppo mediante l'assegnazione di parti adeguate alle abilità possedute;
- Essere in grado di valorizzare tutti i componenti del gruppo, la loro personalità e la creatività.

Durata

Intero anno scolastico 2018/19.

Risultati attesi e impatti

Si auspica la diffusione della tecnica didattica del gioco di ruolo a tutte le discipline scolastiche e al maggior numero di docenti e allievi, specialmente a quelli maggiormente demotivati, in difficoltà e a rischio di dispersione scolastica.

Attraverso le attività ludiche, tipiche del gioco di ruolo, si intende veicolare le competenze proprie delle discipline scolastiche mediante lo studio, l'approfondimento dei personaggi e l'applicazione nei diversi contesti al fine di migliorare il rendimento scolastico degli studenti.