

Gioco di ruolo educativo
sui temi adolescenziali della "generazione Z"

In cerca di Gioia

Scheda di presentazione del progetto

Che cos'è *In cerca di gioia*?

È un'esperienza pensata per studenti delle Scuole Secondarie Superiori (indicativamente per un target dai 15-16 anni in su), composta di due momenti: una sessione di gioco di ruolo e un debriefing con supporto psicologico, entrambi da svolgersi con l'intero gruppo-classe. L'esperienza ha una durata da un minimo di 3 ad un massimo di 4 ore. Nella tempistica sono comprese: spiegazione del gioco, delle regole e dei comportamenti, ruolo dei partecipanti, consegna dei materiali, svolgimento del gioco (è prevista una pausa, se richiesta dagli studenti), debriefing.

In cerca di Gioia richiede:

- Un'aula capiente che possa contenere tutta la classe, con la possibilità di sistemare un tavolo al centro..
- Gli studenti dovranno poter utilizzare i propri smartphone: una parte del gioco prevede interazione attraverso i social network.

Schede e materiale per giocare sono a cura degli organizzatori.

Concept e progetto

Autore e responsabile - dott.ssa Alessandra Costa: laureata in Psicologia Clinica e di Comunità presso l'Università di Torino e specializzata in Psicoterapia Centrata sul Cliente allo IACP di Firenze. Dal 2012 lavora come libera professionista, principalmente con adolescenti, e presso Enti formativi. Negli ultimi sette anni alla libera professione affianca il lavoro di docente nella Scuola Primaria e poi in quella Secondaria di II° Grado.

Autore e coadiuvante per la sessione di gioco di ruolo - Marco Turco: laureato in Scienze della Comunicazione presso l'Università di Torino con una tesi sulle dinamiche narrative/interattive dei giochi di ruolo, frequenta da anni gruppi di gioco, Associazioni ludiche, seminari, eventi e tornei nazionali e convention a tema. Di professione è giornalista, si occupa di cronaca e di tematiche sociali.

Tematiche e target

In cerca di Gioia è un progetto che tratta temi quali: bullismo, minacce, sessualità e orientamento sessuale, malessere personale, autolesionismo, emarginazioni, rischi del web e reati connessi, dinamiche di gruppo, peso della reputazione social, suicidio.

Il progetto è pensato per le classi II e III delle Scuole secondarie di Secondo grado. Si svolge in un singolo momento e in una singola classe. Nonostante possa essere portato in qualsiasi classe (e ovviamente in più classi in giorni diversi), è particolarmente indicato per quelle nelle quali si siano presentate problematiche collegate a temi come bullismo o cyberbullismo, episodi di discriminazione o omofobia, body shaming, problemi legati all'utilizzo dei social, eccetera.

Che tipo di linguaggio verbale viene utilizzato nella partita?

Un linguaggio realistico per il target di riferimento. Il setting include materiale grafico e testuale: temi espliciti e volgari sono limitati esclusivamente alla parte testuale.

Cos'è un gioco di ruolo?

Possiamo definire il gioco di ruolo (GdR) una *“narrazione interattiva e condivisa, vissuta dal punto di vista dei protagonisti della storia”*. Ovvero: una storia, raccontata attraverso il gioco, in cui i giocatori interpretano i personaggi del racconto.

È importante precisare che:

- Il gioco di ruolo non include dinamiche di vittoria né di sconfitta: scopo del gioco è portare a termine la storia in modo collettivo.
- Le dinamiche fondanti del gioco di ruolo sono la cooperazione, il problem solving di gruppo, l'iniziativa, la capacità di saper ragionare secondo un punto di vista altrui.
- Le regole del gioco di ruolo prevedono, saltuariamente, un lancio di dadi: hanno la funzione di fattore aleatorio per vivacizzare lo svolgimento della partita e introdurre dinamicità e imprevedibilità.

Fase 1: il gioco di ruolo (durata: 2 ore e mezza - 3 ore)

A cura di: Marco Turco

Il gioco non richiede interazione fisica e ciascun partecipante può restare seduto al proprio posto. I partecipanti al gioco (componenti della classe) verranno così divisi:

- 4 partecipanti rappresenteranno il gruppo di “giocatori in scena”, interpretando uno specifico personaggio/ruolo della trama, costruendo l'intreccio della storia un passo alla volta
- tutti gli altri partecipanti rappresenteranno il gruppo dei “giocatori fuori scena” e interagiranno con la trama attraverso l'uso dei social network, dai loro profili personali.

La fase di gioco di ruolo **viene gestita dal game master: l'arbitro, narratore e conduttore del gioco**. Prima dell'inizio della sessione di gioco il game master spiega le “regole” e i comportamenti richiesti, assegna i personaggi/ruoli, illustra ai partecipanti come funziona l'interazione attraverso i social network. È possibile stabilire anticipatamente un momento di pausa intermedio. Durante la sessione di gioco il game master guida la narrazione, presenta ai giocatori i momenti della trama, descrive ciò che sta avvenendo nel “mondo del gioco”, gestisce le interazioni tra i “giocatori in scena” e quelle dei “giocatori fuori scena”, stabilisce eventuali turni e pause e infine decreta la fine del gioco illustrando la conclusione.

Fase 2: il debriefing

A cura di: dott.ssa Alessandra Costa

Al termine della sessione di gioco verranno “messi da parte” i personaggi/ruoli e l'intera classe sarà chiamata, tutta assieme, a riflettere sullo sviluppo della storia: cosa ha maggiormente colpito i partecipanti? Quali emozioni hanno provato? Quali insegnamenti ne hanno tratto?

La seconda parte dell'attività, **a cura della psicoterapeuta che assiste all'intera sessione di gioco**, in un ruolo di osservazione e senza intervenire, è quella in cui si punta a elaborare insieme i vissuti e le emozioni avvertite durante il gioco. Si discute sui vari punti di vista delle tematiche trattate, sulle modalità di affrontare le difficoltà e reagire agli avvenimenti, su ciò che ha condotto i partecipanti a intraprendere certe “azioni” durante il gioco e su ciò che ne è conseguito.

Che tipo di storia racconta *In cerca di Gioia?*

Gioia è scomparsa.

Questo è l'incipit della storia che gli studenti vivranno, nei panni dei personaggi. Gioia è una studentessa di 16 anni che frequenta un Istituto scolastico superiore di una cittadina fittizia. La ragazza risulta sparita da alcune ore: non risponde al cellulare, nessuno sa dove sia andata.

I giocatori "in scena", che interpretano un gruppo di amici o familiari di Gioia, potranno decidere quale cammino far percorrere ai loro personaggi, orientando la trama della storia secondo le loro scelte. I giocatori "fuori scena", attraverso i loro profili social, potranno simulare l'atteggiamento di tutti i compagni di classe, amici o hater, commentando sui social o in una chat aperta e gestita dagli autori.

Follow-up

È possibile prevedere un follow-up, tramite un questionario strutturato da sottoporre ai partecipanti a distanza di tre settimane dallo svolgimento dell'esperienza in classe. Il follow-up ha la funzione di raccogliere informazioni circa i vissuti a lungo termine dei partecipanti, le loro impressioni a freddo, per capire quali argomenti li hanno più interessati e potrebbero essere ulteriormente approfonditi in classe.

Rimborsi

Progetto gratuito.

Richiesto rimborso spese: 200 €/classe.

CONTATTI

Sito web: www.incercadigioia.it

Mail: incercadigioia@gmail.com

Autori: dott.ssa Alessandra Costa (339.1976284) - Marco Turco (339.3667962)