

Gli autori - classe 1981, si conoscono sui banchi di scuola dove si scontrano con le grandi domande della vita. Si rincontrano dopo 15 anni per questioni lavorative che li portano a confrontarsi sulle dinamiche adolescenziali e genitoriali. Decidono quindi di creare un progetto che aiuti i ragazzi e gli adulti d'oggi a guardare dentro sé stessi e a mettersi nei panni degli altri per comprendere che quello che vediamo non è sempre la verità.

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.

Marco Turco - giornalista, redattore presso la testata "L'Unione Monregalese", si occupa di cronaca e di tematiche sociali. 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 nazionali e convention a tema.

In cerca di Gioia

Contatti

www.incercadigioia.it

incercadigioia@gmail.com

dott.ssa Alessandra Costa 339.1976284

Marco Turco 339.3667962

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

In cerca di Gioia

OBIETTIVI

Il progetto si pone l'obiettivo di far riflettere i ragazzi/e sulle dinamiche, alcune disfunzionali, che si trovano a vivere nell'età dell'adolescenza. Relazioni tra coetanei e rapporti genitori-figli, bullismo, utilizzo dei social, sessualità... tutti "temi caldi" del crescere.

In che modo li vivono? Li affrontano o li subiscono? Come li superano?

Tutto questo verrà affrontato con una dinamica interattiva: il gioco di ruolo.

COS'È UN GIOCO DI RUOLO?

Si può definire il gioco di ruolo (GdR) come una "narrazione interattiva condivisa". I giocatori, sotto la guida di un arbitro-narratore, contribuiscono a generare una storia interpretandone i protagonisti. La trama viene influenzata direttamente dalle loro scelte, generando un racconto sempre differente.

PERCHÉ UN GIOCO DI RUOLO?

Quando in classe vengono affrontate tematiche di questo genere, anche con l'ausilio di esperti, spesso lo si fa attraverso le modalità della lezione frontale. In un simile contesto, gli studenti si trovano ad avere un ruolo passivo. Il gioco di ruolo, invece, è una modalità dinamica e interattiva: coinvolge i partecipanti in prima persona e li stimola a "mettersi in gioco" in tempo reale. Il role playing permette un'immersione totale nelle tematiche proposte, vivendole da protagonisti. È attraverso il "mettersi nei panni degli altri" (empatia), ovvero provando sulla nostra pelle le emozioni e i sentimenti altrui, che possiamo comprendere e diventare consapevoli del nostro vivere e di quello degli altri. Solo attraverso le emozioni si può imparare davvero.

«Se riesci a tradurre in parole ciò che senti, ti appartiene» (D. Goleman)

L'ESPERIENZA

Target: "In cerca di Gioia" è un progetto pensato per le classi 2^e e/o 3^e delle Scuole Secondarie di Secondo grado. L'esperienza coinvolge l'intero gruppo classe.

Durata: l'esperienza comprende una sessione di gioco (circa 3 ore) e un debriefing al termine della sessione di gioco (circa 1 ora) da svolgersi con l'intera classe insieme alla psicologa.