



YOU PART

Engage. Connect. Empower

GIOCO DI RUOLO

FATTI

OBIETTIVI

ARGOMENTI

MATERIALI

PREPARAZIONE

ISTRUZIONI

ESEMPI

GIOCO DI RUOLO

FATTI

Età: 15+

Numero di partecipanti: 6 - 15

Durata: 120 minuti

OBIETTIVI

Il gioco di ruolo è un metodo partecipativo che incoraggia l'impegno e il coinvolgimento attivo dei partecipanti. Attraverso questo metodo, i partecipanti assumono ruoli diversi in scenari specifici, come un dialogo tra giovani e rappresentanti delle autorità locali, la presentazione di un'idea agli sponsor, una conferenza stampa, ecc. Si promuove così una comprensione più profonda delle diverse prospettive, l'empatia e il pensiero critico.

- Incoraggiare i partecipanti a comprendere le diverse prospettive immergendosi nei ruoli assegnati.
- Stimolare il pensiero attivo e la risoluzione dei problemi mentre i partecipanti affrontano lo scenario nei loro ruoli.
- Favorire un ambiente coinvolgente e dinamico che integri gli altri metodi partecipativi utilizzati.
- Aiutare i partecipanti a prepararsi per la situazione reale con i diversi attori di cui si assumono i ruoli; ad esempio, presentazioni e discussioni con i politici.

ARGOMENTI

Il gioco di ruolo può essere adattato a vari argomenti, come le questioni comunitarie, le sfide sociali o ambientali o gli scenari decisionali.

MATERIALI

- Scheda riassuntiva dei personaggi: informazioni dettagliate sui ruoli che i partecipanti assumeranno.
- Schema dello scenario: una panoramica completa della situazione o del problema da presentare.
- Oggetti di scena e supporti visivi: fornire materiali pertinenti che possano essere utili al gioco di ruolo.
- Proiettore e computer portatile: solo nel caso in cui il gioco di ruolo preveda una presentazione.

PREPARAZIONE

- Preparare le **schede dei personaggi**, che serviranno da guida per i partecipanti che assumeranno i diversi ruoli. Nel riassunto del personaggio, includere la posizione professionale delle persone che i partecipanti interpreteranno, ad esempio politici (membri del Parlamento, sindaci, ecc.), insegnanti, giornalisti, lobbisti, attivisti, altri soggetti interessati. Descriveteli in breve: età, da quanto tempo ricoprono questa posizione, quali sono i loro interessi e hobby, quali sono i loro obiettivi e le loro motivazioni, quanto conoscono l'argomento che tratterete, ecc. Potete usare la vostra immaginazione e inventare i personaggi, non è necessario usare informazioni su persone reali della vostra comunità.
- Create uno **scenario** realistico e stimolante che sia in linea con gli obiettivi del progetto. Ad esempio, se voi e i partecipanti state presentando le idee e le richieste dei giovani alle autorità locali, preparate uno scenario in cui il gruppo si rechi nell'ufficio del sindaco. In questo caso, una persona impersonerà il “sindaco”, le altre i “giovani attivisti” e, se necessario, altre persone che saranno coinvolte nel processo. A seconda dello scenario, uno o due ruoli possono essere interpretati anche da adulti (operatori di progetto e/o giovani).
- Allestimento dei materiali: Predisporre gli oggetti di scena e i supporti visivi necessari per un'esperienza approfondita.
- Formazione dei facilitatori: Assicurarsi che i facilitatori siano ben addestrati nel processo di gioco di ruolo e possano guidare i partecipanti in modo efficace.

ISTRUZIONI

Step 1

Spiegate brevemente lo scopo dello scenario del gioco di ruolo e la sua rilevanza per il vostro progetto o attività.

Step 2

Distribuite ai partecipanti le schede dei personaggi e lasciate loro il tempo di familiarizzare con i loro ruoli. I partecipanti possono scegliere i ruoli da soli o fare un “sorteggio” di chi assume il ruolo. I ruoli possono anche essere invertiti dopo un primo turno di gioco di ruolo.

Step 3

Presentate ai partecipanti lo scenario che avete preparato. Sottolineate le sfide chiave e i punti di decisione. Incoraggiate i partecipanti a impegnarsi attivamente nei loro ruoli, a interagire con gli altri e a prendere decisioni in linea con i personaggi assegnati.

Step 4

Osservate i partecipanti durante il gioco di ruolo. Se necessario, prendete appunti per la successiva riflessione.

Step 5

Riflessione: Concludete il gioco di ruolo con una sessione di debriefing. Promuovete la discussione sull'esperienza, i sentimenti, le decisioni prese e le lezioni apprese. Se sono emerse sfide durante il gioco di ruolo, affrontatele e adattate lo scenario/ruoli per il prossimo turno. Mettete in relazione le esperienze del gioco di ruolo con gli obiettivi più ampi del vostro progetto. Sottolineate l'importanza della partecipazione attiva e della comprensione di prospettive diverse.

Step 6

Effettuate una valutazione con i partecipanti per ottenere il loro feedback su come migliorare l'attività/processo.

SUGGERIMENTO: *la valutazione è possibile anche in un momento successivo all'attività.*

ESEMPIO

Scheda personaggio: Sindaco di Flower Valley

- **Nome:** Sindaca Rose Bloom
- **Età:** 52 anni
- **Posizione:** Sindaca di Flower Valley
- **Esperienza:** Sindaca da 8 anni, in precedenza è stata membro del consiglio comunale per 12 anni.
- **Interessi e hobby:** Giardinaggio comunitario, escursioni, assistere a produzioni teatrali locali.
- **Obiettivi e motivazioni:** La sindaca Bloom è profondamente impegnata nel benessere e nella prosperità di Flower Valley. Il suo obiettivo è creare una comunità vivace e inclusiva in cui tutti i residenti si sentano ascoltati e sostenuti. La sua priorità è la sostenibilità, l'emancipazione dei giovani e lo sviluppo economico.
- **Conoscenza dell'argomento:** La sindaca Bloom è ben informata sulle sfide che i giovani di Flower Valley devono affrontare, tra cui l'accesso alle attività ricreative, alle opportunità educative e alle prospettive di lavoro. È stata attivamente coinvolta in iniziative per affrontare questi problemi, tra cui la creazione del centro giovanile.
- **Note aggiuntive:** La sindaca Bloom è nota per la sua disponibilità ad ascoltare le preoccupazioni della sua comunità. Apprezza la collaborazione e cerca di lavorare a stretto contatto con i membri della comunità per trovare soluzioni ai problemi più urgenti.

Schema dello scenario

Lo scenario si svolge durante una riunione della comunità presso il centro giovanile di Flower Valley. La sindaca Bloom è stata invitata ad ascoltare direttamente le idee e le preoccupazioni dei giovani attivisti riguardo ai servizi per i giovani nella città. L'incontro offrirà alla sindaca l'opportunità di confrontarsi con i giovani, di ascoltare le loro prospettive e di discutere potenziali iniziative a loro sostegno. La sindaca Bloom è disponibile per 45 minuti, dopodiché dovrà occuparsi di una riunione urgente presso il comune.



YOU PART

Engage. Connect. Empower

PROJECT PARTNERS



This publication was developed with the financial support of the European Union under the Erasmus+ Programme. Its contents are the sole responsibility of the project partners of YOU PART and do not necessarily reflect the views of the European Union. The European Commission is not responsible for any use that may be made of the information it contains.