

## Classi IV Usiamo il Role play

**Competenza:** saper riflettere sui ruoli giocati e valutarne l'efficacia per rendere la comunicazione più efficace ed efficiente

**Obiettivi formativi:**

- Saper assumere un ruolo ed interpretarlo con efficacia
- Ascoltare, prestare attenzione e condividere idee durante l'attività
- Comunicare rispettando il turno di parola
- Sentirsi parte di un gruppo e condividere comportamenti e osservazioni sui comportamenti
- Riflettere sulle attività svolte

**Metodo:**

cooperative learning – role play, debriefing

### Progettazione dettagliata

**1° Attività:** brainstorming 20 min.

l'insegnante raccoglie le idee che gli alunni hanno sulla comunicazione, e l'effetto che un cattivo/buon comunicatore ha sul risultato del clima e del raggiungimento degli obiettivi

**2° Attività:** role play 1 h. e 20 min.

- 1) La classe viene divisa in due gruppi precedentemente predisposti: attori e osservatori
- 2) Agli attori vengono assegnati i ruoli da giocare, già decisi in precedenza e spiegato il loro compito 15 min.
- 3) Agli osservatori vengono consegnate le tabelle per l'osservazione e spiegato il loro compito
- 4) Mentre gli attori recitano gli osservatori prestano attenzione a ciò che succede e compilano le schede osservative

**3° Attività:** debriefing 40 min.

- L'insegnante conduce la riflessione sull'attività
- Ogni osservatore spiega che cosa ha osservato
- Ogni attore spiega come si è sentito nel recitare quel ruolo
- Si cercano collegamenti con le proprie esperienze personali

**Prima dell'attività: Preparazione e Materiali**

- Predisporre gli spazi
  - Formare i due gruppi: attori e osservatori, con l'aiuto del sociogramma dare ruoli diversi dalla predisposizione (facilitare l'avvicinamento di bambini che non si cercano)
- 1° attività – registratore o foglio.  
2° attività – cartellini ruoli attori , schede per gli osservatori

**Avvertenze**

Le attività sarebbe bene svolgerle in compresenza affinché un'insegnante possa seguire il gruppo degli osservatori e una il gruppo degli attori e possano essere registrati gli interventi fatti dagli alunni al grande gruppo.

## **CONSEGNE ATTORI**

Siete bambini di una classe 4°, il vostro cortile è piccolo e ci sono molte classi che trascorrono i 30 minuti dell'intervallo in cortile perciò la regola è che bisogna organizzare dei giochi per poter andare d'accordo e non farsi del male. Di solito scendete in cortile e poi perdetevi molto tempo per accordarvi sul gioco da fare assieme.

Oggi, prima di scendere in cortile, l'insegnante vuole che decidiate a quale gioco giocherete assieme. Discutetene tra di voi e poi comunicate la vostra decisione all'insegnante.

### Consegna 1

<b>RUOLO DA GIOCARE</b>	<b>DESCRIZIONE RUOLO</b>	<b>SUGGERIMENTI</b>
<b>COLLABORATIVO PROPOSITIVO</b>	<b>PROPONI UN GIOCO CHE PENSI POSSA PIACERE A TUTTI</b>	<b>COMUNICA IN MODO CHIARO, PACATO E CONVINCENTE. SORRIDI, GUARDA NEGLI OCCHI CHI PARLA. RISPETTA I TURNI DI PAROLA. CERCA DI NON CREARE CONFLITTI MA DI ESSERE ACCOMODANTE. AIUTA A TROVARE UNA SOLUZIONE</b>

### Consegna 2

<b>RUOLO DA GIOCARE</b>	<b>DESCRIZIONE RUOLO</b>	<b>SUGGERIMENTI</b>
<b>OPPOSITIVO</b>	<b>IMPONI UN GIOCO E NON MODIFICARE LA TUA IDEA PERCHE' RITIENI CHE IL TUO GIOCO SIA IL MIGLIORE</b>	<b>ALZA LA VOCE E INTERROMPI GLI ALTRI. SMONTA LE IDEE DEGLI ALTRI. NON SFORZARTI DI TROVARE UNA SOLUZIONE OPPONITI ALLE SOLUZIONI PROPOSTE</b>

### Consegna 3

<b>RUOLO DA GIOCARE</b>	<b>DESCRIZIONE RUOLO</b>	<b>SUGGERIMENTI</b>
<b>INDECISO</b>	<b>NON PROPONI GIOCHI E ACCETTI TUTTE LE IDEE DEGLI ALTRI</b>	<b>COMUNICA A BASSA VOCE. NON GUARDARE NEGLI OCCHI GLI ALTRI. DAI RAGIONE A TUTTI. RISPETTA IL TURNO DI PAROLA. NON SCEGLIERE CON CHIAREZZA LE SOLUZIONI PROPOSTE</b>

Consegna 4

<b>RUOLO DA GIOCARE</b>	<b>DESCRIZIONE RUOLO</b>	<b>SUGGERIMENTI</b>
<b>CATTIVO COMUNICATORE</b>	<b>PROPONI IN MODO CONFUSO E SCORRETTO UN GIOCO CHE TI PIACE</b>	<b>COMUNICA IN MODO CONFUSO:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- NON TERMINARE LE FRASI</li><li>- PARLA VELOCEMENTE</li><li>- CAMBIA DISCORSO</li><li>- INSISTI NEL VOLER SPIEGARE IL TUO GIOCO, MA NON FARTI CAPIRE</li></ul>

Consegna 5

<b>RUOLO DA GIOCARE</b>	<b>DESCRIZIONE RUOLO</b>	<b>SUGGERIMENTI</b>
<b>OPPOSITIVO CONFLITTUALE</b>	<b>PROPONI IL TUO GIOCO MA NON ACCETTI LE IDEE DEGLI ALTRI E LI DERIDI</b>	<b>COMUNICA IN MODO CHIARO, PACATO E CONVINCENTE.</b> <b>SE QUALCUNO SI OPPONE ALLA TUA IDEA CERCA DEI COMPLI CI E DERIDI GLI ALTRI. GIUDICA NEGATIVAMENTE LE IDEE DEGLI ALTRI AD ALTA VOCE</b>

Consegna 6

<b>RUOLO DA GIOCARE</b>	<b>DESCRIZIONE RUOLO</b>	<b>SUGGERIMENTI</b>
<b>COLLABORATIVO</b>	<b>NON PROPONI UN GIOCO MA SEI AMICO DI TUTTI E TI BASTA STARE BENE ASSIEME</b>	<b>COMUNICA IN MODO CHIARO, PACATO E CONVINCENTE.</b> <b>SORRIDI, GUARDA NEGLI OCCHI CHI PARLA.</b> <b>CERCA DI NON CREARE CONFLITTI MA DI ESSERE ACCOMODANTE.</b> <b>AIUTA A TROVARE UNA SOLUZIONE</b>

## SCHEDE DI OSSERVAZIONE

Osservo se ..... <b>ascolta</b>	GUARDA NEGLI OCCHI?	FA CENNI CON IL CAPO?	SI AGGANCIA AL DISCORSO PRECEDENTE?
	SÌ	NO	SÌ
			NO

Osservo se ..... <b>comunica con correttezza</b>	FORMULA FRASI COMPRESIBILI?	PRONUNCIA CORRETTAMENTE LE PAROLE?	RISPETTA IL TURNO DI PAROLA?
	SÌ	NO	SÌ
			NO

Osservo se ..... <b>comunica efficacemente</b>	IL VOLUME DELLA VOCE E' TROPPO ALTO?	IL VOLUME DELLA VOCE E' TROPPO BASSO?	GUARDA NEGLI OCCHI?
	SÌ	NO	SÌ
			NO

Osservo se ..... <b>coopera</b>	ACCOGLIE LE IDEE DEGLI ALTRI?	GIUDICA GLI ALTRI?	DERIDE?
	SÌ	NO	SÌ
			NO