

Rollenspiel

Premesse teoriche

Il *Rollenspiel*, conosciuto anche come *role playing* o gioco di ruolo, è una metodologia di insegnamento che consiste nel vestire i panni altrui, nello sperimentare nuove situazioni e nell'esercitare la propria capacità comunicativa, soprattutto nel caso in cui questa metodologia sia utilizzata nello studio di una lingua straniera. Il *Rollenspiel* è prima di tutto socializzazione e sviluppo di relazioni interpersonali, poiché non esiste gioco di ruolo senza gli altri, per cui è fondamentale la collaborazione tra compagni, il dialogo tra pari, il confronto e il rispetto delle idee altrui.

Dal punto di vista didattico il gioco di ruolo permette ai discenti di passare dal livello concreto a quello concettuale, cioè dalla pratica alla teoria, sfruttando in questo modo il principio dell' "imparare facendo", che comporta un incremento della motivazione e contemporaneamente un coinvolgimento maggiore dei ragazzi, che costruiscono il loro sapere più consapevolmente e autonomamente, diventando protagonisti del proprio processo di apprendimento.

„Werte kann man nicht lehren, sondern nur vorleben.“

Viktor E. Frankl

Obiettivi

I motivi per cui un insegnante di lingua straniera dovrebbe adottare il *Rollenspiel* nella sua pratica quotidiana sono molteplici e trasversali. Qui di seguito vengono elencati gli obiettivi più significativi che attengono a questa metodologia didattica:

- crea un ambiente positivo, che dà spazio alla spontaneità;
- promuove la creatività;
- mette in contatto i ragazzi con il mondo degli adulti (presa di coscienza di altri punti di vista);
- sottolinea la dipendenza di ognuno dagli altri (l'agire di ognuno si lega a quello degli altri);

- è superamento delle proprie difficoltà, è un osare, che incoraggia a credere nelle proprie possibilità;
- permette di mostrare a se stessi le proprie capacità (diventare coscienti dei propri mezzi, autoconsapevolezza);
- è un imparare ad ascoltare i pensieri e a percepire i sentimenti degli altri (empatia);
- il successo comunicativo (comunicazione efficace) si ripercuote sull'intensità dell'apprendimento.¹

Il *role playing* nella didattica delle lingue straniere

Il *Rollenspiel* è la metodologia tramite la quale, nello studio delle lingue straniere, gli studenti hanno la possibilità di esercitare la comprensione e la produzione orale nel modo più autonomo possibile.

Il gioco di ruolo può essere libero o guidato, a discrezione degli obiettivi prefissati dall'insegnante e del livello della classe.

Nel gioco di ruolo libero, *freies Rollenspiel*, data una situazione fittizia ma familiare, in cui nella quotidianità i ragazzi possono trovarsi ad agire (in famiglia, dal medico, a scuola, al supermercato, ...) o dato un racconto (favola, fiaba, testo di una canzone...), gli studenti sono lasciati liberi di immedesimarsi nei panni di un dato personaggio e di relazionarsi con gli altri, rispettando nel contempo le caratteristiche del ruolo che ricoprono (es. padre di famiglia, negoziante, medico, ...).

Esistono diverse varianti di *Rollenspiel* libero, le più conosciute sono il *Gesprächsauslöser* e il *verstecktes Drehbuch*.²

Il *Gesprächsauslöser* consiste nel dare agli studenti delle indicazioni riguardo svariate situazioni comunicative. Sulla base di questi elementi, i ragazzi devono improvvisare. È possibile dare agli studenti più situazioni contemporaneamente e far scegliere loro quella più adatta. Alcuni esempi sono:

- è l'una di notte e due ciclisti si incontrano sotto un lampione;
- la signora Pflieger torna dalle vacanze. Quando arriva davanti alla porta di casa, uno sconosciuto le apre la porta;

¹. HÄUSSERMANN-PIEPHO, „Aufgaben-Handbuch Deutsch als Fremdsprache“, Iudicium Verlag GmbH, München, 1996.

². BUTTARONI S., „Fremdsprachenwachstum“, Max Hueber Verlag, 1997.

- un turista disperato, che non ritrova più il passaporto, i soldi e la famiglia, si rivolge ad un passante.

Il *verstecktes Drehbuch* si differenzia dalla modalità precedente perché i discenti, che recitano nello stesso dialogo, ricevono diverse indicazioni riguardo il loro ruolo e l'antefatto. Un esempio:

- lo studente A riceve queste informazioni: ti chiami Sandra e hai 34 anni. Fai l'impiegata in posta. Sono le 18 ed è inverno. Un'amica che chiacchiera con te molto volentieri, ti ha chiamata al telefono. Tu hai interrotto la chiamata con gran fatica, mentre lei ti stava raccontando tra le altre cose che nel vostro quartiere è stato commesso di nuovo un furto in banca, perché hai intenzione di vedere la seconda proiezione pomeridiana di un film di successo. Il cinema è un po' lontano da casa tua e devi prendere l'auto. Hai fatto in fretta a prepararti e hai sceso le scale. Adesso apri la porta interna che conduce in garage.
- Lo studente B riceve queste informazioni: ti chiami Rolf e hai 41 anni. Sei un esperto di computer. Sono le 18 ed è inverno. Oggi hai giocato a tennis per due ore: dopo questa fatica ti senti benissimo! Al club non volevi fare la doccia, adesso ti godi l'idea di un bel bagno caldo a casa. Hai parcheggiato la macchina in garage, quando, appena esci dalla macchina, ti cade un oggetto, che ora sta ad un paio di metri da te. Chiudi l'auto e fai un paio di passi per andare a raccoglierlo. È una pistola! Non ne sai molto, ma dal peso ti sembra vera. In questo momento si apre la porta interna del garage che conduce in casa.

Per ciò che riguarda il *Rollenspiel* guidato, *gelenktes Rollenspiel*, è il docente che decide la struttura dell'attività, fornendo una traccia dialogica ben definita o in alternativa degli *input* in lingua straniera, che pilotino il dialogo che si andrà a mettere in scena (parole chiave, espressioni peculiari, ...), in modo che tutti riescano ad avere una *chance* comunicativa. Ovviamente più le informazioni date sono dettagliate, minori saranno le possibilità di autorealizzarsi dei discenti.

La messa in atto del *Rollenspiel*, libero o guidato che sia, avviene rispettando le seguenti fasi:³

³. *Ibidem*.

- Istruzioni iniziali. In forma verbale o scritta oppure anche per mezzo di immagini, vengono date agli studenti informazioni riguardo la situazione comunicativa (nel *Rollenspiel* guidato in questa fase verranno forniti i materiali di supporto). I ragazzi si siedono a coppie o in piccoli gruppi per preparare il dialogo. Solitamente si cerca di creare situazioni per massimo tre persone, di modo che l'interazione diventi il più possibile intensa.
- Improvvisazione. Gli studenti cercano, entro un limite di tempo (circa 15 minuti) di realizzare, in modo libero o guidato, il loro dialogo.
- Dimostrazione. Dopo 15 minuti circa di improvvisazione, gli studenti possono recitare agli altri *in plenum* il loro lavoro.

Essendo il gioco di ruolo un'attività orale, lo scritto sarebbe controproducente. Se il dialogo da mettere in scena venisse trascritto a priori, la produzione orale sarebbe quantitativamente limitata e le riflessioni sulla correttezza formale, inevitabilmente presenti, limiterebbero la spontaneità e la fluidità dell'espressione orale. Quegli studenti che tendenzialmente si occupano per prima cosa dell'aspetto formale della lingua, anche durante un *role playing*, devono comunque venir incoraggiati a costruire la comunicazione esclusivamente in modo verbale.

Indipendentemente dal tipo di *Rollenspiel* adottato, la scelta delle tematiche da sviluppare è fondamentale poiché, se si focalizza l'attenzione su contesti di quotidianità, ciò apre la strada indirettamente all'uso della lingua straniera in situazioni che potrebbero concretamente realizzarsi. Grazie a questo aspetto, gli studenti riconoscono quale senso pratico può avere lo studio di una lingua e possono dedicarsi all'attività con maggior interesse.

Dal punto di vista linguistico, attingendo alle preconcoscenze, il discente focalizza l'attenzione più sul contenuto della comunicazione che sulla forma: l'impegno è rivolto al *che cosa* si dice e non al *come* si dice. Per questo non è opportuno che l'insegnante riprenda gli studenti durante il *Rollenspiel*, per sottolineare o correggere degli eventuali errori. Questi ultimi potranno comunque essere annotati a parte e, in una fase successiva, presentati *in plenum* e analizzati assieme alla classe.

Riguardo le modalità di verifica di un'attività in cui viene proposto il *role playing* tendenzialmente è opportuno che all'inizio del percorso didattico l'insegnante

espliciti agli studenti l'intenzione di valutare *in itinere*, durante ogni fase dell'unità didattica, i seguenti aspetti:

- la partecipazione attiva e propositiva degli studenti alle attività;
- l'avverarsi o meno della comunicazione;
- l'utilizzo appropriato del vocabolario e delle strutture linguistiche introdotte;
- la pertinenza e la completezza del messaggio;
- la pronuncia e la fluidità dell'espressione orale.

Esempi di Rollenspiel

Rollenspiel guidato			
<p><i>Tema: "Was passiert im Restaurant, auf dem Markt und im Café?"</i> Come gestire una situazione al ristorante, al mercato e al pub. <i>Destinatari:</i> scuola media – Livello A1 <i>Durata:</i> 1 ora di lezione (50')</p>			
Tempi	Fasi operative	Setting d'aula	Materiali
5'	Formazione di 3 gruppi di lavoro. I gruppi si possono formare tramite un gioco o vengono scelti dall'insegnante in modo da equilibrare le forze all'interno di un gruppo. Un gruppo si occuperà del ristorante, un altro del pub e il terzo del mercato. Gli studenti sceglieranno all'interno del proprio gruppo di lavoro un capogruppo.	sedie in cerchio	Cartoncini con le principali espressioni di uso comune relative alle varie situazioni
5'	Istruzioni iniziali: l'insegnante spiega come si svolge l'attività: sulla cattedra sono disposti alcuni cartoncini con scritte sopra le più comuni e frequenti espressioni utilizzate nella comunicazione in un ristorante, in un pub o al mercato. La stessa frase può essere presente in più di un cartoncino.		Brani audio autentici
10'	I ragazzi ascoltano tre brevi conversazioni (CD) relative alla situazione ristorante, una relativa alla situazione pub e una alla situazione mercato, in cui vengono utilizzate alcune delle espressioni presenti sui cartoncini (ogni studente ha un foglio sul quale può annotare le parole o le frasi che comprende nel dialogo). Dopo il primo ascolto di tutte e tre le situazioni si instaura una discussione tra i membri dello stesso gruppo, in modo da cercare di ricostruire oralmente la conversazione ascoltata, relativa la propria situazione. Dopo il secondo ascolto ed una seconda discussione ogni capogruppo si dirige alla cattedra e sceglie i cartoncini con le frasi che il gruppo ha compreso. L'ascolto può essere ripetuto anche più volte e ogni capogruppo può andare alla cattedra più volte, l'importante è che ogni studente confronti le informazioni raccolte con i compagni. È fondamentale sottolineare come gli studenti ascoltino ripetutamente e confrontino oralmente, fra pari, senza la mediazione dell'insegnante, le informazioni comprese e i dubbi irrisolti, integrando e ampliando le proprie grazie all'interazione con i compagni e con le diverse abilità recettive.		Grembiuli, bicchieri di carta, frutta e verdura a piacere, lattine di bibite o bottigliette, panini o altri generi alimentari simili (se ne occupano gli studenti, avvisati la lezione precedente)
10'	Improvvisazione: quando all'insegnante sembra che ogni gruppo abbia compreso le peculiarità relative alla propria situazione e quindi abbia raccolto i cartoncini più adatti, spiega la nuova attività. Ogni gruppo, utilizzando le frasi raccolte dall'attività precedente e, integrando con altre (attivazione delle pre-conoscenze), deve creare un dialogo in cui ogni membro del gruppo abbia un ruolo attivo.		

10'	Dimostrazione: ogni gruppo a turno mette in scena il proprio dialogo davanti alla classe, utilizzando anche i diversi materiali portati (grembiuli, bicchieri di carta, frutta e verdura a piacere, lattine di bibite o bottigliette, panini...). Mentre un gruppo si occupa della preparazione del <i>setting</i> e della successiva presentazione del proprio lavoro, gli altri due gruppi ascoltano e cercano di capire lo svolgersi della situazione, per giudicare poi il lavoro migliore dal punto di vista comunicativo (escluso il proprio).		
10'	Votazione: l'insegnante spiega come avviene la votazione. Sempre in gruppo gli studenti discutono sui lavori svolti dagli altri due gruppi e giungono ad un accordo che esprima un'unica preferenza per un gruppo o per l'altro, motivandola. L'insegnante raccoglie i risultati e proclama il vincitore. Al termine può seguirne un confronto <i>in plenum</i> .		

Rollenspiel libero			
<p><i>Tema: " Hans ist bei mir zu Hause". Come gestire una conversazione con un proprio pari cercando di organizzare il tempo libero insieme.</i></p> <p><i>Destinatari: scuola superiore – Livello A2-B1</i></p> <p><i>Durata: 1 ora di lezione (50')</i></p>			
Tempi	Fasi operative	Setting d'aula	Materiali
5'	Formazione delle coppie: le coppie vengono a crearsi per volontà dell'insegnante, che cercherà di equilibrare le forze o tramite un breve gioco.		Istruzioni fornite dall'insegnante
5'	Istruzioni iniziali: l'insegnante distribuisce ad ogni studente la seguente traccia e spiega le modalità di svolgimento dell'attività: " <i>Hans, il tuo corrispondente dalla Germania, è arrivato in Italia. Devi mettere in pratica le conoscenze acquisite in tedesco per accoglierlo. Hans è entusiasta di passare del tempo con te e ha parecchie domande da porti. Cerca di soddisfare la sua curiosità e fagli anche delle proposte per organizzare il vostro tempo libero.</i> "	isole formate da due banchi ciascuna, uno di fronte all'altro	
15'	Improvvisazione: gli studenti a coppie, decidono chi sarà Hans e chi sarà lo studente italiano che lo accoglierà. Lavorando in coppia gli studenti, esclusivamente in modo orale, creano un dialogo tra i due personaggi, cercando di renderlo il più chiaro e completo possibile. Essendo il <i>Rollenspiel</i> libero, è concesso ai ragazzi di sfruttare al meglio la propria fantasia e le proprie conoscenze linguistiche.	disposizione dell'aula a ferro di cavallo	
25'	Dimostrazione: alcune coppie volontarie o scelte dall'insegnante, presentano davanti alla classe il proprio lavoro. Gli altri osservano e danno un loro giudizio su quanto osservato, compilando uno schema in cui si richiede di esprimere il proprio parere sull'efficacia della comunicazione, sulla conoscenza della lingua (fluidità, pronuncia, forma), sulla complessità del dialogo e sull'interpretazione.		