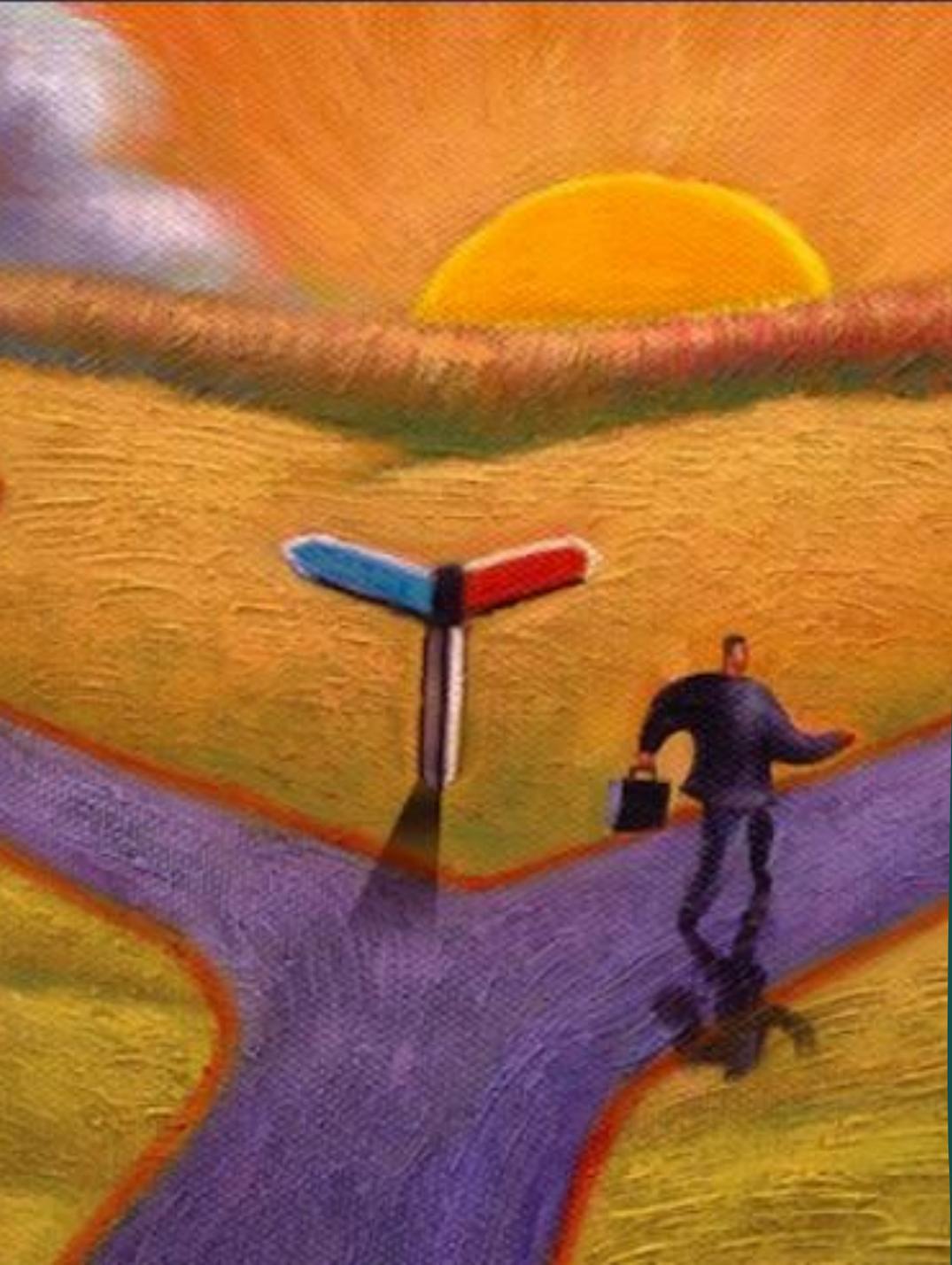


The background of the image shows two translucent teal dice resting on a light-colored wooden surface. The dice are slightly out of focus, with the one in the foreground showing the number '5' on its top face. The lighting is soft, creating a warm and inviting atmosphere. A large, semi-transparent teal circle is overlaid on the left side of the image, containing the text.

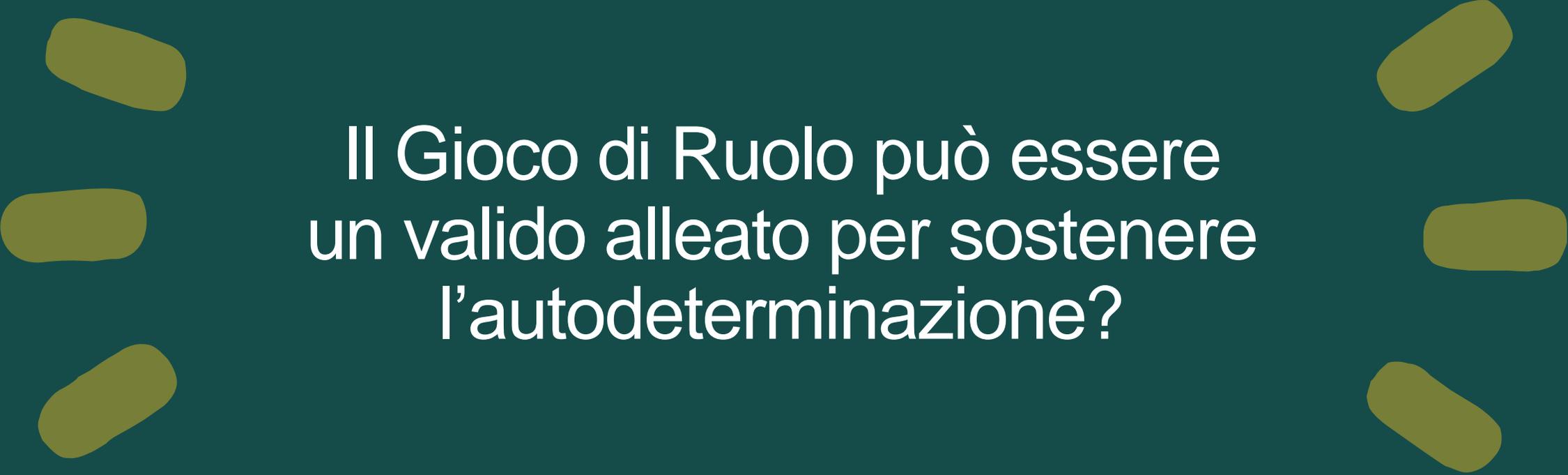
Il Gioco di Ruolo

PER EDUCARE
ALL'AUTODETERMINAZIONE



Disabilità ed esperienza della scelta

- Per le persone con disabilità **scegliere** è fra le esperienze meno realizzate: ancora troppo spesso sono deresponsabilizzate, confinate nell'eterno ritorno dell'infanzia, relegate in rappresentazioni vittimistiche ed esenti dalla possibilità di sperimentare più ruoli.
- L'adolescenza si configura come «**l'età della stagnola**», una terra di nessuno situata al confine tra infanzia e adultità (Montobbio, Lepri, 2000).



Il Gioco di Ruolo può essere
un valido alleato per sostenere
l'autodeterminazione?

Cos'è il Gioco di Ruolo?



La Federazione francese dei Giochi di Ruolo lo definisce come

«un gioco di società che ha origine dai racconti intorno al focolare. Gli spettatori partecipano al racconto immaginando le azioni dei personaggi. Il narratore conduce il gioco tenendo conto di tali azioni, proseguendo il suo racconto; in questo modo, l'azione si costruisce grazie all'immaginazione dell'insieme dei partecipanti, si tratta dunque di una sorta di racconto interattivo»

(Ghilardi, Salerno, 2007, p. 15)



Gioco di Ruolo

da tavolo

dal vivo
(LARP)

Le caratteristiche del Gioco di Ruolo

- ❖ Ogni giocatore **sceglie** un personaggio da interpretare senza limitazioni relative al genere, caratteristiche e temperamento
- ❖ Si gioca in maniera **cooperativa**;
- ❖ Vigge il principio dell'**uguaglianza di diritti e doveri**;
- ❖ L'**obiettivo** non è vincere ma **ultimare i compiti** (quest) assegnati ai personaggi;
- ❖ I giocatori utilizzano **logica, strategia** e **creatività** per la risoluzione degli ostacoli;
- ❖ Il **lancio del dado** (nella versione "da tavolo") può convalidare o meno l'azione descritta dai giocatori;
- ❖ Presenza di **regole** utili al rispetto dei turni, delle figure autorevoli e all'acquisizione del senso di responsabilità.



Il narratore (o Game Master)

Presenta verbalmente il mondo in cui si susseguiranno le avventure;

Dirotta l'avventura nella direzione che consegue alle **scelte** dei personaggi;

È in equilibrio tra l'essere «**arbitro**» e «**giocatore**»;

Gestisce, facilita e media le interazioni tra i personaggi;

Ha un **ruolo educativo**.

Gioco di Ruolo e adolescenza

- Imparare a «guardarsi dentro»
- Avere il coraggio di misurarsi con situazioni di cambiamento
- Scegliere e fare esperienza di ruoli differenti da quelli socialmente prescritti
- Creazione di più «Sé possibili» → Costruzione dell'identità
- Sviluppare capacità creative e decisionali

Progetti di Gioco di Ruolo inclusivi: la metodologia della ricerca

Lo **strumento di indagine** è **duplice**:

1) Esplorazione iniziale di **letteratura cartacea ed elettronica** per l'individuazione dei progetti;

2) **Intervista semi-strutturata** svolta con i seguenti interlocutori:

- **Scicchitano** Marco | Coordinatore di «Le Nere Lame»;
- **Mari** Gabriele | Educatore Ludico e Game Designer;
- **Taurisano** Riccardo | Coordinatore di "Giocarucolando" e formatore;
- **Nesti** Romina | Docente di Metodologia del gioco presso l'Università di Firenze e formatrice;
- **Quartucci** Davide | Coordinatore del progetto «Gondolin»

A group of people, likely a reenactment group, are standing on a dirt path in a dense forest. Some individuals are holding large, dark, rectangular shields with a white emblem on them. One person in the foreground is holding a long spear. The scene is lit with natural light filtering through the trees. The text 'Le Nere Lame' is overlaid in white serif font on the left side of the image. There are also some green, pill-shaped graphic elements in the top and bottom left corners.

Le Nere Lame

Le «Nere Lame» si presentano come una compagnia di avventurieri, abitanti della famosa Terra di Mezzo tolkeniana, che trovano i loro scopi di vita nell'opposizione al Male e nel *lenire il male del mondo*.

Il progetto

- ❖ Coinvolge un gruppo eterogeneo di adolescenti e giovani adulti dai 14 ai 25 anni (con e senza diagnosi cliniche)
- ❖ Utilizza il Gioco di Ruolo nelle versioni da tavolo e live (LARP)





Obiettivi:

- ❖ sollecitazione dei **processi creativi e immaginativi**;
- ❖ incremento delle competenze di **problem solving** e di **coping**
- ❖ conseguimento di nuove **autonomie** e del **senso di autoefficacia**;
- ❖ ottenimento di un migliore grado di **consapevolezza**
- ❖ sostegno delle capacità di **autoriflessione**
- ❖ rafforzamento delle **social skills** e promozione dei **comportamenti cooperativi**;
- ❖ incentivo alla costruzione di **legami di amicizia**

(Scicchitano, 2019)



L'esperienza
dell'educatore ludico
Gabriele Mari



- ❖ Utilizzo del **Gioco strutturato e di Ruolo**
- ❖ Si gioca nelle **scuole, centri diurni e pomeridiani** e nelle **carceri italiane**
- ❖ Gli obiettivi variano a seconda degli ambiti di intervento
- ❖ I progetti che coinvolgono **giovani e adolescenti con disabilità** mirano al raggiungimento del **protagonismo** e **maggior grado di autonomia** (personale e aggregativa)





- ❖ Per lavorare sulle autonomie, al gioco vengono apportate delle **facilitazioni e compensazioni**
- ❖ Introduzione alla **scelta binaria**
- ❖ Gli adolescenti con disabilità hanno riscoperto, attraverso il gioco, la semplicità del **divertimento**
- ❖ Tra i risultati più evidenti c'è l'**incremento del senso di autoefficacia e autostima** → focus non solo sulle abilità emergenti ma anche sulle «**isole di competenza**»

Giocaruoiland

O

master

sponsored by



**NEED
GAMES!**

Il progetto

- ❖ nasce in seno all'Associazione Culturale Più Prato in collaborazione con Lucca Crea e Lucca Comics & Games
- ❖ si rivolge agli/alle adolescenti che frequentano le **scuole secondarie di primo e secondo grado**
- ❖ utilizza il **Gioco di Ruolo da tavolo**
- ❖ si compone di **tre fasi**:
 1. approdo del Gioco di Ruolo nelle scuole
 2. organizzazione delle attività con l'insegnante di riferimento
 3. selezione di sei giocatori per ogni scuola per la partecipazione alle «finali» di Giocaruoloando in occasione del Lucca Comics & Games.



Attraverso l'immersione in più personaggi e realtà gli adolescenti

- ❖ Apprendono il valore della **molteplicità**
- ❖ imparano a **decentrarsi**
- ❖ incrementano le capacità di **problem solving** e le **soft skills**
- ❖ sviluppano il **pensiero critico e riflessivo**
- ❖ compiono **scelte** in un ambiente non giudicante
- ❖ acquisiscono maggiore **autostima**





Associazione
Iudica
Gondolin



Il progetto

- ❖ nasce a Bologna e si inserisce nella rete dei progetti ricreativi sostenuti dall'AICS
- ❖ propone giochi dalla valenza pedagogica
- ❖ utilizza il **Gioco di Ruolo da tavolo**
- ❖ ha come obiettivo la **crescita di adolescenti** in situazione di fragilità
- ❖ Sostiene lo sviluppo di **soft skills, empatia, leadership, problem solving** e capacità di **lavorare in squadra**
- ❖ ha permesso agli adolescenti di acquisire **fiducia in sé stessi**



Esperienze a confronto

I progetti non specificatamente indirizzati all'accoglienza di adolescenti con disabilità **non si differenziano** negli obiettivi raggiungibili, competenze trasversali sviluppabili e nei principi di equità e pari opportunità

Il GdR ha come meta un'**inclusione autentica**: i giocatori sono sempre inseriti in una comunità eterogenea e depatologizzante

Chi sceglie di utilizzare il gioco di ruolo in modo *intenzionalmente* educativo deve necessariamente formarsi attraverso lo **studio teorico** e l'**esperienza**

Il GdR sostiene il **protagonismo** e la **partecipazione** attiva di tutti/e i/le giocatori/giocatrici

Il GdR promuove l'incremento delle **capacità relazionali** e il consolidamento di **legami di amicizia**

A proposito di **scelta**...

«Scegliere non è una questione semplice. Il gioco allena, in un contesto in cui non c'è la scelta esistenziale definitiva, a scegliere... nel gioco è possibile fare esperienza della scelta, evolversi, affrontarsi per poi essere più "forte" nel farlo nella vita quotidiana» (Taurisano)

«La mancanza di scelta è una delle principali cause dell'insorgere dei comportamenti problema. [...] porre quindi la scelta, anche solo in maniera binaria, è importante [...] Il GdR è un'ottima palestra per educare alla scelta perché ti permette di osservare subito le sue conseguenze.» (Mari)

«Personalmente, riteniamo che l'esperienza della scelta si basi su tre elementi: le conseguenze, la responsabilità e l'agency. Ogni volta che si compie una scelta si esercita il proprio potere, si generano conseguenze e si è responsabili degli effetti della propria scelta. Nella realtà simulata di un Gioco di Ruolo il giocatore compie scelte di diversi ordine e grandezza: dallo scegliere come rappresentare il proprio alter ego al prendere decisioni importanti riguardo intere comunità» (Gondolin)

Conclusioni

- Il GdR è **un gioco fatto di scelte**
- Il GdR è un **“gioco di emancipazione”**
- Il GdR consente di fare esperienza di **molteplici ruoli** e **forme espressive**
- Gli **adolescenti** hanno potuto riscoprirsi competenti e incrementare **autostima** e **senso di autoefficacia** - prerequisiti della capacità di **autodeterminazione**





Grazie per l'attenzione!

Valeria Friso
valeria.friso@unibo.it

Sara Marchesani
sara.marchesani@outlook.it