

Il Role Playing, di Fabiana Boccola, Roma: Carocci Faber, 2004 (recensione)

Fabiana Palù

	<p>Narrare i gruppi <i>Etnografia dell'interazione quotidiana</i> <i>Prospettive cliniche e sociali</i>, vol. 1, n° 1, marzo 2006</p> <p>ISSN: 2281-8960</p>
---	---

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: www.narrareigruppi.it

Titolo completo dell'articolo	
Il Role Playing, di Fabiana Boccola, Roma: Carocci Faber, 2004 (recensione)	
Autore	Ente di appartenenza
Fabiana Palù	<i>Ricercatore indipendente - Padova</i>
Pagine 180-183	Pubblicato on-line il 15 marzo 2006
Cita così l'articolo	
Palù F. (2006). Il Role Playing, di Fabiana Boccola, Roma: Carocci Faber, 2004 (recensione). In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 1, n° 1, marzo 2006, 180-183 - website: www.narrareigruppi.it	

IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

recensione

Il Role Playing, di Fabiana Boccola, Roma: Carocci Faber, 2004, pp.133, Euro 10,00

L'autrice di questo piccolo libro, che potremmo quasi descrivere come una "monografia metodologica" sul *Role playing*, è ben lungi dalla convinzione che, parlando di scienze umane, sia possibile scrivere una sorta di manuale di istruzioni per l'uso.

"Il role playing", in poche pagine e dimensioni compatte, ha infatti il pregio di interessarsi, fin dalle prime pagine, della contestualizzazione teorica di uno strumento che è essenzialmente prassi.

Con una capacità di sintesi degna di nota, l'autrice traccia nei primi due capitoli, in pochi tratti, i profili di personalità come Goffmann, Mead, Cooley che in qualche modo, hanno elaborato la loro analisi delle interazioni attraverso metafore ed analogie con il mondo della rappresentazione e del teatro.

In un'acuta osservazione lessicale-etimologica Fabiana Boccola sottolinea il duplice significato del verbo *to play* che viene tradotto tanto con *giocare* quanto con *recitare*, trascinandoci per qualche pagina, con J. Huizinga nell'universo del gioco, sottolineandone gli intensi aspetti emotivi e psicologici.

In un continuo rimando alle radici epistemologiche, più o meno immediate, del metodo, l'autrice si riferisce alla progenie dello *Psicodramma Moreniano*, riferimento, questo, che le consente un felice excursus sul concetto di *ruolo* come snodo tra individuo e gruppo, a partire dal *sé* in quanto "*costruzione drammaturgica*".

Tuttavia, Role-playing e Psicodramma coinvolgono i partecipanti a diversi / differenti livelli di profondità: "...lo *psicodramma* permette l'emersione di un vissuto affettivo intenso che appartiene appunto alla psicoterapia e non alla formazione e/o educazione, mentre la risonanza emotiva che scaturisce nel *role playing* può e deve essere contenuta nell'ambito dell'apprendimento di nuove conoscenze/competenze¹."

¹ p.32 nel testo

“...Nel role playing vengono infatti proposte situazioni sociali/ professionali tipiche, al fine di prendere coscienza delle molteplici variabili implicate nelle relazioni interpersonali ed elaborare nuovi comportamenti²”, “mentre nello psicodramma il soggetto mette in scena delle situazioni reali storiche o traumatiche della sua vita³”.

Dopo aver letto una trentina di pagine è, a questo punto, lecito domandarsi perché utilizzare il role playing in un contesto formativo.

“La scelta e la gestione di metodologie didattiche attive presuppone alcune conoscenze di base relative al processo di insegnamento/apprendimento e alle dinamiche psico-sociali che si attivano all’interno di gruppi in formazione⁴”.

Immaginando – a questo punto -di disporre idealmente lungo un *continuum* le varie metodologie didattiche ed utilizzando come criterio di discriminazione il livello di coinvolgimento del soggetto che apprende, troveremo da un estremo le metodologie che pongono il soggetto in una posizione di esclusivo *ascolto* fino ad arrivare a forme e modalità di progressivo *coinvolgimento* del soggetto stesso.

Le cosiddette *esercitazioni psicosociali* concentrano l’attenzione su alcuni comportamenti specifici che esse stesse generano, consentendo ai partecipanti di vivere una particolare situazione “irripetibile” che apporta all’individuo nuove informazioni su se stesso.

“Esse danno la possibilità di trasmettere messaggi che altrimenti potrebbero non essere recepiti e richiedono a chi sta apprendendo di partecipare attivamente alle esperienze...⁵”

Attraverso Knowles, Rogers, Dewey – tra le pietre miliari della pedagogia, e della pedagogia degli adulti in particolare – riscopriamo attitudini e motivazioni dell’adulto in apprendimento, concludendo con Confucio che “*si dimentica ciò che si ascolta, si trattiene ciò che si vede, si comprende ciò che si fa*”.

Il formatore assume così il ruolo di *facilitatore* di un apprendimento *self-directed*, che dimostra la propria professionalità nella cura della progettazione oltre che nella competenza durante la conduzione dell’evento formativo.

Dal terzo capitolo in poi entriamo – quindi - nel “vivo” dell’attività formativa, approfondendo per prima la delicata fase della progettazione.

² p.32 nel testo.

³ L. Dotti, *Forma e azione*, Milano, Franco Angeli, 1998.

⁴ p.35 nel testo.

⁵ p.59 nel testo.

In particolar modo, si sottolinea la necessità di progettare nel dettaglio, definendo obiettivi, contenuti/attività, tempi... “ La micro-progettazione didattica ha la funzione di guida nell’elaborazione del *role playing*, in quanto simuleremo in aula varie situazioni in base all’obiettivo formativo e ai contenuti di apprendimento che tratteremo. Il livello successivo di progettazione riguarda l’ideazione del *role playing*...”⁶ nonché del materiale didattico-operativo come *schede di ruolo, schede di osservazione e auto-osservazione*.

La pianificazione di questa fase serve essenzialmente ad evitare di perdere di vista l’obiettivo: cura ed analisi guideranno il formatore nel compiere la *scelta* (o la *stesura* ?) della vicenda, valutando il grado di analogia con i *reali* contesti di vita dei partecipanti ed il grado di *strutturazione* del copione stesso, al fine di *creare* quell’armoniosa combinazione di elementi che *scatena* “*miracoli formativi*”.

Ancora - acutamente - l’autrice sottolinea che, per il formatore, “ il grado di strutturazione del *role playing* inoltre implica diverse modalità di scrittura del copione: più o meno ricca, più o meno esplicita, più o meno evocativa... (...) .. questa metodologia porta il formatore ad assumere i panni dello *sceneggiatore*. Immaginare una scena significa vederla con gli occhi della mente, tracciarne le coordinate base tramite la parola scritta e poi farla vivere...”⁷.

E, tuttavia, non dimentica che tutto ciò per i nostri allievi significa improvvisarsi attori, perciò suggerisce, con una cura ed una sensibilità *maientiche*, di utilizzare alcuni esercizi tratti dal Sistema Stanislavskij per favorire la *concentrazione l’immaginazione*, sollecitare *il senso del tempo e del ritmo*, per “riscaldare” il gruppo e predisporre così le persone all’interpretazione ed alla lettura dei comportamenti...

A conclusione di un’*esplorazione* tanto minuziosa e coinvolgente del mondo del *palcoscenico formativo*, Fabiana Boccola termina il suo libro con alcuni ulteriori suggerimenti dedicati alla gestione della rappresentazione e del “*dopogioco*”, e concludendo con una serissima e quanto mai doverosa auto-analisi per lo stesso *formatore in aula*... perché “...*le domande hanno il fondamentale compito di suscitare dubbi costruttivi nell’attività quotidiana di ogni formatore*” e nella *vita-di-tutti-i-giorni* di ogni uomo.

⁶ p.63 nel testo.

⁷ p.78 nel testo.