

Seminario locale di restituzione

Workshop 3 – Trieste 30-31 Ottobre 2019

«Apprendimento basato su progetti attraverso simulazioni»

Antonio Chiarenza, Anna Ciannameo, Mohamed Sabri, Philomina
Serebour Ameyao

AUSL-IRCCS Reggio Emilia, 14 Febbraio 2020



Workshop 3 – Seminario Locale

Programma:

1. Introduzione: l'apprendimento basato su progetti attraverso la simulazione.
2. Codici di condotta e codici etici dell'interprete e del traduttore
 - Lavori di gruppo/aula su «principi e codici di comportamento del mediatore culturale»
3. Come progettare e preparare un role play
 - Preparazione di role play da parte dei gruppi di lavoro
4. Realizzazione di 1 o 2 Role Play
 - Osservazione delle dinamiche e dei ruoli
5. Come valutare un role play
 - Discussione plenaria sull'esito dei ROLE PLAY



Apprendimento basato su progetti attraverso la simulazione: metodologia d'insegnamento

- Come introdurre simulazioni di compiti (normalmente svolti) nella vita reale nell'attività di aula (Role-Play);
- Attenzione alle diverse strategie che gli interpreti / mediatori culturali devono adottare per adempiere con successo all'incarico assegnato.



Apprendimento basato su progetti attraverso la simulazione: valutazione

- Valutazione dell'apprendimento:
 - allineamento dei criteri di valutazione con il mandato o i risultati previsti di un modulo (formativo);
 - Diagnosi iniziale o valutazione dei bisogni per determinare il mandato;
 - Valutazione di gruppo; valutazione fra pari, e auto-valutazione
 - Uso delle note, report, portfolio



Alcune premesse importanti

- Il ROLE PLAY è una simulazione
- Il ROLE PLAY come strumento educativo (formativo)
- I limiti del ROLE PLAY



II ROLE PLAY come simulazione

- Si tratta di una drammatizzazione di uno scenario preparato sulla base di nostre idee / conoscenze / aspettative riguardo alle **interazioni** che avvengono nella vita reale convenzionalmente associate a un determinato contesto istituzionale (es. servizi sanitari).
- Gli attori del ROLE PLAY, due combinazioni:
 - I formatori assumono il ruolo dei 'speaker primari' (es. medico e paziente) e gli allievi quello di interprete/mediatore
 - Gli allievi assumono il ruolo dei 'speaker primari' (es. medico e paziente) e anche quello di interprete/mediatore



Il ROLE PLAY come strumento educativo

- Il presupposto guida di tali rappresentazioni è che imitano eventi interazionali sufficientemente "reali" per essere efficaci in due modi:
 - **Fare pratica** su quei 'passaggi' di una conversazione che farebbero parte in un incontro reale;
 - **valutare** cosa fanno i partecipanti in un incontro reale.

(Stokoe, 2014)



I limiti del ROLE PLAY

- È impossibile sapere se, a prescindere da come, una frase inventata del ROLE PLAY possa essere effettivamente pronunciata in un'interazione vera e propria e in una determinata sequenza.
- Ciò che è in gioco nella simulazione è diverso da ciò che è in gioco negli incontri reali, perché non ci sono "conseguenze nel mondo reale"

(Stokoe, 2014)



Ridefinire e migliorare il ROLE PLAY

- Come meglio applicare ciò che abbiamo visto (Role Play) alla pratica dell'insegnamento;
- Come impedire che il 'gioco' dell'insegnamento prevalga sul 'gioco' delle interazioni istituzionali orientate a obiettivi (specifici).
- Come portare problemi di vita reale in aula (nella formazione)

