



Istituto Zooprofilattico Sperimentale
del Lazio e della Toscana M. Aleandri

PFA

IZSLT – Provider organizzatore: 733

Gioco di Ruolo come strumento di lavoro in Team

18 giugno 2026

**IZS Lazio e Toscana, UOC Toscana Sud
Viale Europa 30, Grosseto**



In accreditamento per veterinari,
biologi, chimici e tecnici sanitari di
laboratorio biomedico

Motivazione della proposta

L'iniziativa nasce con l'obiettivo di rafforzare la collaborazione tra colleghi e promuovere lo sviluppo del team building e del problem solving. Inoltre, intende valorizzare il gioco di ruolo come efficace strumento sociale e didattico, utile a favorire l'interazione e l'apprendimento in contesti professionali e sociali.

Destinatari: veterinari, biologi, chimici, tecnici sanitari di laboratorio biomedico.

Numero massimo di partecipanti: 30

Numero minimo per attivare l'evento: 15

Obiettivo nazionale

11. Management sistema salute. Innovazione gestionale e sperimentazione di modelli organizzativi e gestionali

Obiettivo ECM: *Acquisizione di competenze di processo* per una corretta conoscenza ed utilizzo del problem solving e del lavoro in gruppo.

Obiettivi didattici: *Alla fine dell'evento i partecipanti avranno acquisito* conoscenze sulle caratteristiche del gioco di ruolo come metodo da utilizzare in ambito lavorativo e sociale. Avranno inoltre appreso le modalità efficaci di collaborazione all'interno di un gruppo di lavoro e i principi di base del problem solving.

Metodologia didattica

- Lezioni frontali
- Esercitazioni con role playing: sono previste 3 esercitazioni tramite simulazioni. I partecipanti verranno suddivisi in coppie oppure in piccoli gruppi per interpretare casi tipici di varie situazioni lavorative. Si lavorerà soprattutto sulle corrette modalità di lavoro in team e sulle metodologie di problem solving.
- Confronto e discussione

Strumenti di verifica

- Strumento di verifica dell'apprendimento: prova scritta
- Questionario di qualità percepita

Responsabile Scientifico e docente

Vittorio Guerrieri – Tecnico sanitario di laboratorio biomedico - IZS Lazio e Toscana, UOC Toscana Sud, Grosseto

Responsabile Organizzativo

Enrica Sarrecchia – UOS Formazione, IZS Lazio e Toscana - Roma

Programma

Docente: Vittorio Guerrieri

08,30 Registrazione partecipanti

08,45 Introduzione al corso

09,00 **Il gioco di ruolo: caratteristiche ed utilizzo in ambito lavorativo e sociale**

09,30 **Presentazione del primo role playing: *Immedesimazione nell'accettazione***

09,40 **Esercitazione con svolgimento del primo role playing**

11,00 Pausa

11,15 **Presentazione del secondo role playing: *Caso Investigativo***

11,30 **Esercitazione con svolgimento del secondo role playing**

13,30 Pausa pranzo

14,30 **Presentazione del terzo role playing: *Procedura di lavoro***

14,40 **Esercitazione con svolgimento del terzo role playing**

16,00 Confronto e dibattito

16,30 Prova finale di apprendimento

17,00 Chiusura dei lavori

ABSTRACT DEI CONTENUTI DELL'EVENTO

Il corso propone un'esperienza formativa basata sull'utilizzo di simulazioni ispirate ai giochi di ruolo applicate al contesto lavorativo. Attraverso casi realistici e situazioni fittizie, i partecipanti saranno coinvolti in attività collaborative che richiedono analisi delle informazioni, confronto tra ipotesi e costruzione condivisa di soluzioni per creare un team building.

Il percorso è progettato per sviluppare e rafforzare competenze trasversali fondamentali nel lavoro quotidiano, tra cui problem solving, capacità di analisi, comunicazione efficace, gestione delle informazioni e lavoro di squadra. Le attività proposte favoriscono inoltre la partecipazione attiva e il coinvolgimento diretto dei partecipanti, stimolando il pensiero critico e la capacità di prendere decisioni in contesti complessi e con informazioni parziali.

L'approccio ludico-formativo tipico dei giochi di ruolo consente di creare un ambiente di apprendimento dinamico e collaborativo, in cui i partecipanti possono sperimentare nuove modalità di interazione e sviluppare un maggiore senso di collaborazione tra colleghi.

Attraverso la risoluzione di casi simulati ambientati in contesti professionali (casi inventati), il corso mira quindi a rafforzare la coesione del team, valorizzando il contributo di ogni partecipante e dimostrando come la collaborazione e il confronto possano portare a soluzioni più efficaci, o comunque ad uno "scontro" costruttivo considerando il contesto ludico.

Sezione 2 Aspetti legati alla progettazione

Effettuazione verifica di efficacia a distanza: SI ☐ **NO** ☒

a carico del Responsabile Organizzativo della struttura UOC Qualità, Sicurezza e Formazione, confrontandosi con il proponente

- Se SI: descrivere oggetto, indicatori, livello di riferimento della verifica di efficacia:

.....
.....

- Se NO: indicare il motivo

N.B. Per il CV di Vittorio Guerrieri ved. CV del Responsabile Scientifico