

Il Role Playing come strumento didattico nella salute mentale

Gloria D'Angelo, tutor clinico di tirocinio – corso di laurea infermieristica UNIVPM, AST Ascoli Piceno

Chiara Gatti, incarico di funzione organizzativa SOD cardiocirurgia e cardiologia pediatrica e congenita – Azienda Ospedaliera Universitaria delle Marche

Antonella Chiodi, tutor clinico di tirocinio – corso di laurea infermieristica UNIVPM, AST Ascoli Piceno

Stefano Marcelli, direttore ADP – corso di laurea infermieristica UNIVPM, AST Ascoli Piceno

Abstract: *Background.* Il Role Playing si configura come una strategia di apprendimento efficace in cui i partecipanti assumono ruoli specifici e agiscono in scenari di simulazione. Tale approccio facilita l'interazione, il pensiero critico, la creatività, lo sviluppo del *Problem Based Learning* (PBL), rendendo più efficace l'immagazzinamento delle informazioni ed il coinvolgimento degli studenti. *Obiettivi.* Lo scopo dello studio è quello di indagare il grado di conoscenza che gli studenti hanno del Role Playing, inteso come strumento didattico all'interno dell'ordinamento universitario nel setting della salute mentale. *Materiali e metodi.* Lo studio osservazionale monocentrico, condotto tramite la distribuzione di un questionario conoscitivo autocompilato in modalità online, ha coinvolto gli studenti del III AA del corso di laurea di infermieristica dell'Università Politecnica delle Marche, polo di Ascoli Piceno. Tale inchiesta è stata condotta nel periodo tra il 01 novembre 2024 e il 31 gennaio 2025. *Risultati.* Il campione, di 38 studenti prevalentemente femminile, ha partecipato ad attività di Role Playing nel modulo didattico di infermieristica in salute mentale, ritenendosi "molto soddisfatto" (61%) della sua implementazione. I dati rivelano come gli studenti reputino il Role Playing efficace nel migliorare le competenze infermieristiche (53%), l'empatia (55%) e le proprie emozioni (63%) specialmente nei rapporti comunicativi (71%) e nella gestione di situazioni critiche (39%). In particolare, si evidenzia come l'apprendimento sia stato efficace nel 50% degli studenti e come sia aumentato al 58% nella pratica clinica di tirocinio. *Conclusioni.* Il Role Playing rappresenta uno strumento formativo per simulare scenari professionali, migliorare le strategie comunicative e motivare gli studenti rendendo l'apprendimento efficace, in grado di superare il gap tra la teoria e la pratica clinica assistenziale.

Parole chiave: simulazione, simulazione clinica, studenti infermieri, salute mentale, programma educazionale.

Abstract: *Background:* Role Playing is an effective learning strategy in which participants take on specific roles and act in simulation scenarios. This approach facilitates interaction, critical thinking, creativity, and the development of Problem Based Learning (PBL), making information storage and student engagement more effective. *Objectives.* The aim of the study is to investigate the degree to which students are aware of Role Playing, understood as a teaching tool within the University system in the mental health setting. *Materials and Methods.* The single-centre observational study, conducted through the distribution of a self-completed cognitive questionnaire in online mode, involved the students of the III AA of the Bachelor of Nursing course at the Università Politecnica delle Marche, Ascoli Piceno pole. This survey was conducted in the period between 01 November 2024 and 31 January 2025. *Results.* The sample of n° 38, predominantly female students, participated in Role Playing activities in the Mental Health Nursing teaching module, considering themselves 'very satisfied' (61%) with its implementation. The data reveal how students find Role Playing effective in improving nursing skills (53%), empathy (55%) and their own emotions (63%), especially in communicative relationships (71%) and handling critical situations (39%). In particular, it is shown that learning was effective in 50% of students and increased to 58% in clinical internship practice. *Conclusions:* Role Playing represents a training tool to simulate professional scenarios, improve communication strategies and motivate students by making learning effective, bridging the gap between theory and clinical care practice.

Keywords: Simulation, Clinical Simulation, Role Playing, Nursing Student, Mental Health, Educational Programme.

Introduzione

La simulazione è uno strumento significativamente innovativo nel processo di ap-

prendimento in grado di aiutare gli studenti a riconoscere i propri limiti e fornire soluzioni per migliorarli in setting clinici realistici e sicuri, rappresentando in modo sistematico gli

scenari rilevanti (Maerker et al., 1990) (Yu et al., 2016). Tra le aree di applicabilità si riscontra il *Role Playing* (RP) come metodologia di promozione delle aree non tecniche quali la comunicazione ed il lavoro di squadra, attenuando o riducendo il rischio di sicurezza sul paziente ed eventuali connotati di natura etica (Ziv et al., 2003) (Kim et al., 2016). La letteratura conferma tali affermazioni suggerendo come la simulazione sia necessaria per creare un ambiente di apprendimento tale da trasmettere soddisfazione nel discente, un incremento delle conoscenze, delle competenze e del pensiero critico, in un clima di fiducia incondizionata (Jeppesen et al., 2017) (Hasheminejad et al., 2024). Le esperienze di simulazione, infatti, costituiscono un'opportuna opzione per incentivare i tradizionali metodi di formazione infermieristica e dovrebbero essere prese in considerazione negli ordinamenti didattici universitari odierni (Warren et al., 2016) (Jara et al., 2018). Sebbene molti associno la simulazione ai manichini ad alta fedeltà, la simulazione di ruolo (RP) offre un approccio alternativo ed economico per raggiungere gli stessi obiettivi di apprendimento, incorporando interazioni non verbali di cura, non replicabili dai simulatori ad alta fedeltà (Sartain et al., 2021). Questa strategia consente, inoltre, agli studenti di infermieristica di affinare le loro *soft skills*, tra cui la capacità di comunicazione terapeutica, le capacità di pensiero critico ed il giudizio clinico. Oltremodo, si precisa come la soddisfazione degli studenti sia particolarmente evidente rafforzando le loro capacità di pensiero critico e la pratica basata sulle evidenze, acquisendo conoscenze da sviluppare nella pratica (Pourghaznein et al., 2015). Dal punto di vista formativo, l'applicabilità di tale metodologia viene promossa nel setting dell'emergenza-urgenza (Delnavaz et al., 2018), nei setting medico-chirurgici (Sartain et al., 2021), nei programmi educativi per il controllo delle infezioni (Kim et al., 2020) e nei setting geriatrici (Benko et al., 2023). Nonostante che il *Manuale diagnostico e statistico delle malattie mentali* (DSM-IV) definisca la simulazione come «la produzione intenzionale di sintomi fisici o psicologici falsi o grossolanamente esagerati motivate da incentivi esterni», il *Role Playing* è purtroppo ancora poco applicato nel setting della salute mentale, dove, invece, tale metodologia didattica può sensibilizzare efficacemente gli studenti nella formazione clinico-assistenziale per l'approc-

cio alle cure orientato al paziente, per esercitare le capacità comunicative, ottimizzando la raccolta anamnestica, remota ed attuale, del paziente, ma innanzitutto ponendo come esigenza prioritaria di apprendimento la progettazione dei corsi, piuttosto che le preferenze del docente (Dawood, 2013; Gu et al., 2021; Brown et al., 2004; Roter et al., 2004; Korenstein et al., 2003; Bernstein et al., 2004).

Obiettivo

L'obiettivo generale dello studio è stato quello di indagare il grado di conoscenza che gli studenti hanno del *Role Playing*, inteso come strumento didattico all'interno dell'ordinamento universitario. Specificatamente, si mira ad indagare se il *Role Playing* costituisce uno strumento efficace per influenzare positivamente la pratica clinica degli studenti del corso di laurea di infermieristica nel setting della salute mentale.

Materiali e metodi

Lo studio condotto, di tipo trasversale monocentrico, ha coinvolto gli studenti del III anno accademico del corso di laurea di infermieristica UNIVPM di Ascoli Piceno che avevano frequentato il modulo didattico di "infermieristica in salute mentale", inclusivo del laboratorio di *Role Playing* in salute mentale. È stato effettuato, perciò, un campionamento di convenienza ponendo fra i criteri di esclusione tutti gli studenti del III AA afferenti al CdL di infermieristica che non avevano frequentato il modulo didattico "infermieristica in salute mentale" ed il laboratorio incentrato sul *Role Playing* in salute mentale del CdL di infermieristica del polo di Ascoli Piceno. Lo strumento di ricerca si compone di un questionario di tipo esplorativo autocompilato tramite la piattaforma web Google Moduli. Tale strumento si articola in 16 *items* suddivisi in tre sezioni principali: la prima socio-anagrafica inerente alle esperienze maturate durante il corso di laurea nelle attività di simulazione, la seconda incentrata sulla gestione dell'esperienza didattica di *Role Playing* e la terza inerente l'efficacia di tale attività nella pratica del tirocinio clinico. La raccolta dati è avvenuta nel periodo compreso tra il 1° novembre 2024 ed il 31 gennaio 2025. L'elaborazione dei dati è stata realizzata

tramite un foglio di calcolo Microsoft Excel® del software Microsoft 365® con un'analisi statistica mediante la strutturazione di tavole di contingenza, calcolando le frequenze assolute (n.) e i rispettivi valori percentuali (%) delle variabili categoriche. Lo studio è stato effettuato nel rispetto della riservatezza dei dati personali, come previsto dalla vigente normativa, attenendosi alle indicazioni fornite dalle norme di buona pratica clinica (decreto Ministero della Sanità 14 luglio 1997), nonché da quelle per la tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali (Regolamento Europeo UE n. 679/2016; d.lgs. n. 196/2003, così come adeguato dal d.lgs. n. 101/2018).

Risultati

Il campione raccolto comprende 38 studenti del III AA del CdL di infermieristica. Seppur a prevalenza femminile (92%), il campione concorda in quanto a partecipazione al *Role Playing*, tenutosi esclusivamente nel modulo didattico di infermieristica in salute mentale in attività infermieristiche correlate principalmente alla comunicazione con il paziente ed alla gestione dei conflitti. I dati rivelano che gli studenti arruolati si siano sentiti abbastanza preparati (32%) nell'affrontare l'attività di *Role Playing* valutandolo efficacemente (47%) come strumento per migliorare le competenze infermieristiche quali la comunicazione con il paziente (71%), l'empatia (8%), la gestione dello stress (11%) e la capacità di prendere decisioni in situazioni di emergenza (5%). In riferimento alla partecipazione attiva nel *Role Playing*, gli studenti ritengono di essere migliorati spesso (39%) nella gestione delle emergenze o delle situazioni particolarmente critiche, di essere spesso più empatici e comprensivi verso le esigenze di ogni paziente (55%), comunicare meglio e con più frequenza in situazioni di difficoltà (47%), gestire meglio e con più frequenza le emozioni dei pazienti (63%) e di sentirsi spesso più competente (53%), pur ammettendo che, a volte (42%), non vi siano effetti nella pratica clinica. In merito al docente, gli studenti affermano un supporto costante (61%) durante la simulazione del *Role Playing* riscontrando, tuttavia, una scarsa (18%) o completa assenza (29%) di supporto nella gestione di casi clinici simulati nella pratica clinica del tirocinio didattico. Le principali difficoltà riscontrate sono correlate allo stress

o all'ansia da prestazione, a difficoltà comunicative, a difficoltà nel comprendere il feedback da parte del paziente o alla confusione dei ruoli. Infatti, in riferimento al feedback ricevuto durante il *Role Playing*, i dati riportano come esso abbia influenzato positivamente "spesso" (50%) il proprio apprendimento nell'ambito della salute mentale e "spesso" (58%), trasversalmente, la pratica clinica di tirocinio didattico. Il 61% degli studenti si ritiene "molto soddisfatto" di aver implementato tale attività nel proprio curriculum formativo ed il 33% del campione suggerisce che il *Role Playing* debba essere utilizzato frequentemente nei corsi di laurea in infermieristica, non solo in un esclusivo modulo didattico, ma anche in altri moduli didattici e per setting clinici ben specifici.

Discussioni

In riferimento allo scopo dello studio, la letteratura nazionale ed internazionale si sta interrogando notevolmente sull'efficacia didattico-formativa del *Role Playing* nella pratica clinica, mostrando come esso stia ottenendo un crescente riconoscimento nella formazione infermieristica e nel potenziamento delle competenze clinico-assistenziali (Terzi *et al.*, 2025). Uno studio molto interessante implementato nella Scuola di Infermieristica dell'Università di Fairfield, in Connecticut, mostra lo sviluppo del *Problem Based Learning* in una campione di 20 studenti di infermieristica del primo anno, suddivisi in gruppi da 5 studenti ciascuno. Sulla base dei feedback inerenti alle modalità in cui il gioco di ruolo ha migliorato l'apprendimento, gli studenti si sono espressi positivamente su come l'RP abbia migliorato il loro pensiero critico, in quanto stimolati nella classe PBL. Il pensiero critico, come suggerito dalla Scuola di infermieristica dell'Università di Fairfield nella relazione di auto-studio per l'accreditamento NLNAC (DeYoung, 2003), è inteso come l'interazione tra gli individui, la comunicazione riflessiva, il coinvolgimento di idee e persone, la curiosità, le influenze contestuali e la consapevolezza del proprio valore (Gilligan, 2021). Tali esperienze formative, grazie al pensiero critico, permettono di contemplare l'ipotesi alla base delle nostre conclusioni, determinando molteplici prospettive, giustificandole ragionevolmente o addirittura modificandole, permettendo così di articolare

le nostre idee e i nostri punti di vista e soprattutto di revisionare le decisioni assunte. Il *Role Playing* è stato adottato nei setting dell'emergenza-urgenza (Delnavaz *et al.*, 2018) presso la Scuola di infermieristica e ostetricia di Tabriz in Iran, dove l'obiettivo dello studio è stato quello di verificare l'effetto dell'educazione sul triage dell'indice di gravità dell'emergenza (ESI), utilizzando lezioni e giochi di ruolo, sulle conoscenze e sulla pratica di 56 studenti di infermieristica. Secondo un campionamento di convenienza, gli studenti sono stati divisi in due gruppi assegnandovi due differenti metodi di apprendimento per gli scenari di triage: la lezione tradizionale o l'RP. Dai risultati del post-test, effettuato ad un mese di distanza, è emersa l'efficacia di entrambi i metodi didattici sull'apprendimento degli studenti. Tuttavia, il metodo del RP è risultato più efficace di quello della lezione frontale ed è stato raccomandato per la formazione in triage. Il *Role Playing* è stato applicato anche in setting medico-chirurgici, realizzando un laboratorio di pratica clinica da 40 posti letto per creare una simulazione di un'unità medico-chirurgica per adulti, conducendo 8 simulazioni di un'ora utilizzando circa 100 studenti di livello junior e 100 di livello senior, ottenendo una buona accoglienza dai partecipanti, tale da stimolare la crescita delle conoscenze e una maggiore comprensione del rapporto infermiere-paziente (Sartain *et al.*, 2021). Una recente revisione della letteratura ha analizzato le esperienze di apprendimento degli studenti nel pratico utilizzo della didattica basata sui giochi di infermieristica. Tale revisione, condotta attraverso i database di PubMed, EMBASE, Cochrane Library, CINAHL e Scopus, ha incluso studi quantitativi, qualitativi e misti (Xu *et al.*, 2021). Dall'analisi capillare emerge come tale metodologia didattica ha migliorato l'esperienza degli studenti motivandoli e coinvolgendoli in modo tale da favorirne l'apprendimento; concludendo, questi metodi alternativi debbono essere presi in considerazione per sostenere le attuali metodologie didattiche. In riferimento all'applicabilità formativa del *Problem Based Learning*, risulta evidente che per raggiungere un'efficace acquisizione delle conoscenze e competenze gli studenti devono prima essere messi in grado di adattare le informazioni all'interno di un contesto realistico, poi di acquisire nuove conoscenze e, infine, di elaborare le nuove informazioni acquisite tramite discussione tra pari o in gruppo (Anderson,

1977; Kilroy, 2004). Per quanto concerne la sfumatura in ambito clinico assistenziale, il PBL è stato ampiamente utilizzato per mettere in grado i futuri operatori sanitari di gestire i problemi di salute in ambito clinico ed applicare le conoscenze alle loro pratiche future (Chikotas, 2009) (Dehkordi *et al.*, 2008) (Siu *et al.*, 2005). La comunicazione e l'empatia sono tra le attività che si prestano maggiormente alla metodologia del *Role Playing*, soprattutto nella relazione di Cura, dimostrando che la simulazione standardizzata del paziente e il gioco di ruolo promuovono un miglioramento delle conoscenze, dell'autoefficacia e dell'interazione, influenzando positivamente le attività degli studenti e suggerendo alle autorità preposte l'applicabilità formativa (Cortés-Rodríguez *et al.*, 2021; Basit *et al.*, 2023; Huang *et al.*, 2023; Ahmady, 2021; Mamaghani *et al.*, 2024). A tal proposito, l'interesse per RP risulta ancora limitato nel setting della salute mentale, nonostante la letteratura mostri come esso aumenti il coinvolgimento emotivo, l'autoefficacia e le capacità empatiche degli studenti nella pratica della salute mentale (Rønning *et al.*, 2019). In Cina uno studio ha voluto indagare gli outcome dell'educazione alla salute mentale, con giochi di ruolo e contatto con il mondo reale, nell'ambito di una popolazione con disturbi mentali consegnando un pre-test e un post-test a n° 373 studenti, dove si è riscontrato come la formazione in ambito psichiatrico e di salute mentale, integrata dal RP, rappresenti una metodologia efficace per ridurre lo stigma e gli atteggiamenti negativi degli studenti in infermieristica (Gu *et al.*, 2021). In Arabia Saudita è stato distribuito un questionario di 20 domande ad un campione di convenienza di 139 studenti di infermieristica iscritti al College of Nursing, al corso di infermieristica psichiatrica dove si evidenziava come il *Role Playing* sia uno strumento efficace per l'insegnamento dell'infermieristica in salute mentale, riscontrando benefici nella comunicazione e facilitando l'integrazione tra la teoria e la pratica clinico-assistenziale. Gli studenti, inoltre, hanno riferito di essere pronti ad affrontare ansia, paura e dubbi nelle future situazioni di assistenza infermieristica nella vita reale (Danwood, 2013).

Lo studio condotto pone dei limiti evidenti. In primis, gli studenti non interessati ad espletare il *Role Playing* e dal carattere timido o introverso potrebbero non essere motivati da questa attività. Pertanto i docenti devono considerare

la personalità degli studenti e la loro disponibilità al lavoro in gruppo, valutandone l'introduzione in una classe la cui conoscenza è già consolidata. In secondo luogo, non vi è un metodo o strumento oggettivo per valutare il grado di comprensione di una materia semplicemente osservando i giochi di ruolo, per cui, in futuro, si dovrà procedere a una valutazione sistematica della pertinenza e della qualità dei medesimi; infatti, questo ne delinea la motivazione per cui attualmente sono considerati come un'attività di apprendimento, piuttosto che un metodo di valutazione. Infine, risulta evidente come la dimensione ridotta del campione sia un limite importante per l'applicabilità dello studio, fungendo, tuttavia, anche da stimolo per l'implementazione di studi futuri in merito.

Conclusioni

Il *Role Playing* rappresenta uno strumento formativo per simulare scenari professionali, migliorare le strategie comunicative e motivare gli studenti rendendo l'apprendimento efficace a tal punto da superare il gap tra la teoria e la pratica clinica assistenziale. Ad oggi la letteratura mostra limitati sviluppi di tali attività didattico-formative nel setting della salute mentale, dove la simulazione, mediante *Role Playing*, rappresenta uno strumento innovativo e positivo nel processo di apprendimento in grado di coinvolgere gli studenti al riconoscimento dei propri limiti e, parallelamente, stimolarli al pensiero critico ed al *Problem Based Learning*. Perciò, in linea con la letteratura, lo studio dimostra come la partecipazione degli studenti al *Role Playing* nel modulo didattico di "infermieristica in salute mentale" rifletta un processo esperienziale di efficace condivisione tra pari, in grado di facilitare la simulazione in situazioni cliniche reali, riflettere criticamente sulle percezioni dei bisogni e dei sentimenti del paziente attraverso l'interazione con il gruppo circostante. Considerato ciò, sono necessari ulteriori incoraggiamenti nei confronti degli ordinamenti didattici vigenti al promuovere questa strategia innovativa al fine di ottimizzare gli outcome di apprendimento degli studenti.

Riferimenti bibliografici

Ahmady S., Shahbazi S., Khajeali N. (2021), *Comparing the Effect of Traditional and Role-Play Training*

Methods on Nursing Students' Performance and Satisfaction in the Principles of Patient Education Course, «Journal of Education and Health Promotion», 10, p. 146, https://doi.org/10.4103/jehp.jehp_722_20.

Anderson R.C. (1977), *The Notion of Schemata and the Educational Enterprise: General Discussion of the Conference*, in Anderson R.C., Spiro R.J., Montague W.E. (eds), *Schooling and the Acquisition of Knowledge*, Erlbaum, Hillsdale, NJ.

Basit G., Su S., Geçkil E., Basit O., Alabay K.N.K. (2023), *The Effect of Drama-Supported, Patient Role-Play Experience on Empathy and Altruism Levels in Nursing Students: A Randomized Controlled Study*, «Nurse Education in Practice», 69, p. 103634.

Benko E., Peršolja M. (2023), *Nursing Students' Views of the Impact of Geriatric Role-Play Workshops on Professional Competencies: Survey*, «BMC Nursing», 22, p. 203.

Bernstein H.H., Rieber S., Stoltz R.A., Shapiro D.E., Connors K.M. (2004), *Assessing the Learning Needs of Maternal and Child Health Professionals to Teach Health Promotion*, «Maternal and Child Health Journal», 8(2), pp. 87-93.

Brown R.L., Pfeifer J.M., Gjerde C.L., Seibert C.S., Haq C.L. (2004), *Teaching Patient-Centered Tobacco Intervention to First-Year Medical Students*, «Journal of General Internal Medicine», 19(5), pp. 534-539.

Chan Z. (2012), *Role-Playing in the Problem-Based Learning Class*, «Nurse Education in Practice», 12(1), pp. 21-27.

Chikotas N.E. (2009), *Problem-Based Learning and Clinical Practice: The Nurse Practitioners' Perspective*, «Nurse Education in Practice», 9(6), pp. 393-397.

Cortés-Rodríguez A.E., Roman P., López-Rodríguez M.M., Fernández-Medina I.M., Fernández-Sola C., Hernández-Padilla J.M. (2021), *Role-Play Versus Standardised Patient Simulation for Teaching Interprofessional Communication in Care of the Elderly for Nursing Students*, «Healthcare (Basel)», 10(1), p. 46.

Dawood E.S. (2013), *Nursing Students' Perspective About Role-Play as a Teaching Strategy in Psychiatric Nursing*, «Journal of Education and Practice», 3(9), pp. 123-130.

Dehkordi A.H., Heydarnejad M.S. (2008), *The Effects of Problem-Based Learning and Lecturing on the Development of Iranian Nursing Students' Critical Thinking*, «Pakistan Journal of Medical Sciences», 24(5), pp. 740-743.

Delnavaz S., Hassankhani H., Roshangar F., Dadashzadeh A., Sarbakhsh P., Ghafourifard M., Fathiazar E. (2018), *Comparison of Scenario Based Triage Education by Lecture and Role Playing on Knowledge and Practice of Nursing Students*, «Nurse Education Today», 70, pp. 54-59.

DeYoung S. (2003), *Teaching Strategies for Nurse Educators*, Pearson Education, Upper Saddle River, N.J. – Prentice Hall Health.

Gilligan C., Powell M., Lynagh M.C., Ward B.M., Lonsdale C., Harvey P., James E.L., Rich D., Dewi S.P., Nepal S., Croft H.A., Silverman J. (2021), *Interventions for Improving Medical Students' Interpersonal Communication in Medical Consultations*, «Cochrane Database of Systematic Reviews», Issue 2, CD012418.

Gu L., Jiao W., Xia H., Yu M. (2021), *Psychiatric-Mental Health Education With Integrated Role-Play and Real-World Contact Can Reduce the Stigma of Nursing Students Towards People With Mental Illness*, «Nurse Education in Practice», 52, p. 103009.

- Hasheminejad M., Raei H., Maleki A. (2024), *Overview of Energy Policy in Iran: The Proper Path to Clean Energy*, «Academia Green Energy. Academia.edu Journals», 1(2).
- Huang S.M., Fang S.C., Lee S.Y., Yu P.J., Chen C.J., Lin Y.S. (2023), *Effects of Video-Recorded Role-Play and Guided Reflection on Nursing Student Empathy, Caring Behavior and Competence: A Two-Group Pretest-Posttest Study*, «Nurse Education in Practice», 67, p. 103560.
- Jara V., Sambuceti Núñez C. (2018), *Clinical Simulation in Nursing: Scale to Evaluate Satisfaction and Self-Confidence in Learning*, «Stud Health Technol Inform», 250, pp. 89-90.
- Jeppesen K.H., Christiansen S., Frederiksen K. (2017), *Education of Student Nurses – A Systematic Literature Review*, «Nurse Education Today», 55, pp. 112-121.
- Kilroy D.A. (2004), *Problem-Based Learning*, «Emergency Medicine Journal», 21(4), pp. 411-413.
- Kim J., Park J.H., Shin S. (2016), *Effectiveness of Simulation-Based Nursing Education Depending on Fidelity: A Meta-Analysis*, «BMC Medical Education», 16, p. 152.
- Kim E., Kim S.S., Kim S. (2020), *Effects of Infection Control Education for Nursing Students Using Standardized Patients vs. Peer Role-Play*, «International Journal of Environmental Research and Public Health», 18(1), p. 107.
- Korenstein D., Thomas D.C., Foldes C., Ross J., Halm E., McGinn T. (2003), *An Evidenced-Based Domestic Violence Education Program for Internal Medicine Residents*, «Teaching and Learning in Medicine», 15(4), pp. 262-266.
- Ma Z., Huang K.T., Yao L. (2021), *Feasibility of a Computer Role-Playing Game to Promote Empathy in Nursing Students: The Role of Immersiveness and Perspective*, «Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking», 11, pp. 750-755.
- Maerker M., Lisper H.O., Rickberg S.E. (1990), *Role-Playing as a Method in Nursing Research*, «Journal of Advanced Nursing», 15, pp. 180-186.
- Mamaghani E.A., Hosseinian E., Maghsoodi E. (2024), *Role Playing is an Effective Method for Training Physical Examinations: A Mixed-methods Study*, «Teaching and Learning in Nursing», 19, pp. 672-677.
- Pourghaznein T., Sabeghi H., Shariatinejad K. (2015), *Effects of E-Learning, Lectures, and Role Playing on Nursing Students' Knowledge Acquisition, Retention and Satisfaction*, «Medical Journal of the Islamic Republic of Iran», 29, p. 162.
- Riera JRM, Cibanal J.L., Mora M.J.P. (2010), *Using Role Playing in the Integration of Knowledge in the Teaching-Learning Process in Nursing: Assessment of Students*, «Texto & Contexto Enfermagem», 19(4), pp. 618-626.
- Rønning S.B., Bjørkly S. (2019), *The Use of Clinical Role-Play and Reflection in Learning Therapeutic Communication Skills in Mental Health Education: An Integrative Review*, «Advances in Medical Education and Practice», 10, pp. 415-425.
- Roter D.L., Larson S., Shinitzky H., Chernoff R., Serwint J.R., Adamo G., Wissow L. (2004), *Use of an Innovative Video Feedback Technique to Enhance Communication Skills Training*, «Medical Education», 38(2), pp. 145-157.
- Sartain A.F., Welch T.D., Strickland H.P. (2021), *Utilizing Nursing Students for a Complex Role-Play Simulation*, «Clinical Simulation in Nursing», 60, pp. 74-77.
- Siu H.M., Laschinger H.K., Vingilis E. (2005), *The Effect of Problem-Based Learning on Nursing Students' Perceptions of Empowerment*, «Journal of Nursing Education», 44(10), pp. 459-469.
- Terzi A., Yildirim Y., Kocakoc I.D. (2025), *The Power of Role Play in Nursing Education: A Bibliometric Analysis and Visualization*, «Nurse Education Today», 149, p. 106633.
- Warren J., Luctkar-Flude M., Godfrey C., Lukewich J. (2016), *A Systematic Review of the Effectiveness of Simulation-Based Education on Satisfaction and Learning Outcomes in Nurse Practitioner Programs*, «Nurse Education Today», 46, pp. 99-108.
- Xu Y., Lau Y., Cheng L.J., Lau S.T. (2021), *Learning Experiences of Game-Based Educational Intervention in Nursing Students: A Systematic Mixed-Studies Review*, «Nurse Education Today», 107, p. 105139.
- Yu T.C., Webster C.S., Weller J.M. (2016), *Simulation in the Medical Undergraduate Curriculum to Promote Interprofessional Collaboration for Acute Care: A Systematic Review*, «BMJ Simulation and Technology Enhanced Learning», 2, pp. 90-96.
- Ziv A., Wolpe P., Small S., Glick S. (2003), *Simulation-Based Medical Education: An Ethical Imperative*, «Academic Medicine», 78(8), pp. 783-788.