Igranje vlog

Kratek opis aktivnosti

Igranje vlog je učni pristop, kjer študenti s prevzemanjem vlog oseb ali igranjem določene situacije razvijajo kognitivno, efektivno in vedenjsko razumevanje. Študenti so vključeni v resnične življenjske situacije ali scenarije, ki so lahko stresni, za študente še neznani, zapleteni ali kontroverzni, kar od njih zahteva, da preučijo osebna čustva do drugih oseb in njihovih okoliščin. Igranje vlog študente spodbudi, da uporabijo svoje znanje, razmislijo o ključnih vprašanjih in upoštevajo drugačna stališča.

Manj zahtevne vloge lahko študenti odigrajo individualno, bolj zahtevne scenarije pa v parih ali skupinah. Igre vlog so običajno kratke in spontane predstavitve, lahko pa so tudi vnaprej pripravljene raziskovalne naloge.

Osnovne informacije	
Angleško ime aktivnosti:	Role Play
Število študentov:	tako za manjše skupine kot tudi večje število študentov (do 50)
Čas za pripravo aktivnosti:	več kot 60 minut
Trajanje aktivnosti:	več kot 45 minut (odvisno od tematike in načrta pedagoga ter števila študentov/skupin)
Kdaj nam lahko aktivnost pride prav:	predavanja, seminarji, vaje, kombinirano učenje
Letnik študija:	različno
Segment srečanja:	osrednji del srečanja

Cilji aktivnosti

Na različnih področjih izobraževanja je bilo ugotovljeno, da je igranje vlog učinkovita in koristna aktivnost za študente, katere splošni cilj je pri študentih spodbujati razvoj spretnosti in znanj, uporabnih pri resničnih življenjskih situacijah. Poleg tega pa so cilji aktivnosti:

- aktivno vključevanje študentov v študijski proces z uporabo konceptov in teorij v resničnih življenjskih situacijah;
- razvijanje kritičnega mišljenja pri študentih in spodbujanje študentov k sprejemanju odločitev na podlagi lastnega razumevanja konceptov in teorij;
- razvijanje komunikacijskih spretnosti in spodbujanje izražanja lastnih idej;
- razvijanje veščin sodelovalnega dela v parih ali skupinah;
- razvijanje empatije in razumevanja za različne perspektive in poglede;
- gradnja samozavesti študentov s treniranjem spretnosti v varnem in podpornem učnem okolju;
- spodbujanje samorefleksije pri študentih;
- preverjanje študentovega razumevanja konceptov in zagotavljanje sprotnih povratnih informacij o njihovi izvedbi.

Postopek izvedbe

1. Študenti se **seznanijo** s scenarijem, cilji aktivnosti in vlogami, ki jih bodo prevzeli (npr. pacient, strokovnjak, odločevalec, opazovalec).
2. Študenti individualno ali v manjših skupinah **preučijo** svojo vlogo, njeno ozadje ter ključne naloge in vprašanja, povezana s scenarijem.
3. Študenti se na igro vlog **pripravijo** tako, da **raziskujejo** relevantne informacije, **razmislijo** o možnih odzivih ter **načrtujejo** potek svoje vloge.
4. Študenti v predvidenem času **odigrajo** scenarij ter **uporabljajo** znanje in spretnosti za reševanje problema ali soočanje z dano situacijo.
5. Med izvajanjem igre vlog študenti **upoštevajo** perspektive drugih vlog ter **prilagajajo** svoje odzive glede na razvoj situacije.
6. Po zaključku igre vlog študenti skupaj **analizirajo** potek aktivnosti, **razpravljajo** o sprejetih odločitvah ter **ovrednotijo** različne poglede in rešitve.
7. Na koncu študenti **reflektirajo** o svojih izkušnjah, **prepoznajo** pridobljena znanja in spretnosti ter **povežejo** izkušnjo z obravnavano učno vsebino.

Preden pričnemo s pripravami na izvedbo aktivnosti igranja vlog, je smiselno predhodno razmisliti oz. si postaviti naslednja vprašanja:

1. **Kakšni so pričakovani učni rezultati?**

Z aktivnostjo igranja vlog lahko pri študentih spodbujamo razvoj miselnih procesov na najvišjih taksonomskih stopnjah po Bloomovi taksonomiji. Načrtujemo lahko enostavne scenarije s kratkimi in spontanimi predstavitvami, kjer študenti pokažejo in uporabijo lastno dosedanje znanje, ali načrtujemo raziskovalne naloge, kjer študenti analizirajo življenjsko situacijo, jo kritično ovrednotijo in na podlagi tega pripravijo primerno rešitev, ki jo prikažejo v obliki igranja vlog.

2. **Koliko časa smo pripravljeni nameniti aktivnosti?**

Upoštevati je potrebno, da študenti potrebujejo nekaj časa, da se vživijo v vlogo oz. določeno situacijo, raziščejo svoje like in oblikujejo scenarij. Priprava in razvoj scenarija je lahko dolgotrajen proces, ki ga lahko z uporabo obstoječih gradiv in študij primerov nekoliko skrajšamo. Poleg tega moramo študentom za učinkovito učenje zagotoviti še nadaljnja vprašanja, aktivnosti za razmislek oz. samorefleksijo na opravljeno delo.

3. **Kakšno dodano vrednost ima igra vlog v primerjavi z drugimi učnimi pristopi?**

Kot pedagogi se lahko glede na pričakovane učne rezultate odločimo za različne učne pristope, da študentom zagotovimo učinkovito učenje in delo. Pri izbiri učnega pristopa je potrebno razmisliti o vrednosti, ki jo lahko vsak od učnih pristopov doda pedagoškemu procesu. Na primer, medtem ko predavamo in predstavljamo številne izkušnje in poglede, ki jih lahko imajo posamezniki v zvezi z določeno tematiko, lahko igra vlog te poglede naredi bolj jasne, resnične in relevantne. To lahko študentom pomaga razviti več empatije in razumevanja tistih, ki so te izkušnje že imeli. Študenti bodo lahko tako resneje obravnavali druga stališča in izkušnje. Pri tem pa ostajajo izzivi z vzdrževanjem ozračja spoštovanja in varnosti.

Ko razmislimo o zgornjih vprašanjih in se odločimo za vključevanje igre vlog v pedagoški proces, sledimo naslednjemu postopku izvedbe:

1. **PRED IZVEDBO AKTIVNOSTI**

- **Izbira problema oz. vprašanja**

Igranje vlog je zelo primerno za kompleksne probleme ali vprašanja z več pogledi in mnenji. Izberemo torej igro vlog, ki bo še posebej spodbudila študente k metakogniciji in poglobljenemu razmišljanju, hkrati pa mora biti problem oz. vprašanje povezano z izkušnjami študentov in vsebino predmeta.

- **Razvoj likov**

Like je potrebno razviti dovolj podrobno, tako da študentom moramo omogočiti dostop do ozadja, ciljev, prepričanj, namenov in pričakovanj lika, katerega vlogo bodo odigrali v igri. Za študente pripravimo opise likov in/ali jih usmerimo na gradiva, ki jim bodo pomagali razumeti pogled njihovega lika. Poskrbeti moramo, da bodo imeli študenti vse potrebne informacije za izvedbo aktivnosti.

- **Priprava študentov**

Študente je potrebno pripraviti na proces igranja vlog. Študente lahko spodbudimo k branju ali ogledu videposnetkov o namenu igranja vlog. Poleg tega jim lahko pokažemo tudi primere igranja vlog z možnostjo postavljanja vprašanj s strani študentov. Bistveno je, da študente seznanimo z namenom vključevanja igre vlog v študijski proces in jim povemo, kakšne učne rezultate pričakujemo ob zaključku aktivnosti.



Študente seznanimo tudi z vlogami, ki jih imajo pri aktivnosti. Vsak študent je lahko v dveh vlogah – v vlogi igralca in v vlogi opazovalca. Študentom, ki so v vlogi igralca, določimo like, pri katerih se lahko tudi odločimo, da jih sredi igre vlog zamenjamo, da študenti spoznajo in razumejo tudi poglede drugih likov. Ko pa so študenti v vlogi opazovalcev, lahko od njih zahtevamo, da aktivnost spremljajo, si beležijo opazke in razmislijo o utemeljitvah, ki so jih podali vrstniki med igranjem vlog, ter zanje predlagajo alternative. Predlagajo lahko tudi lastne rešitve določene situacije. Študente opazovalce lahko vključimo tudi v vrednotenje nastopov njihovih vrstnikov. Prav tako lahko opazovalce določimo kot nadomestne igralce, ki bodo prevzeli vlogo lika, ko bodo k temu pozvani.

- **Razdelitev študentov v skupine** (po potrebi)

Pri nekaterih aktivnostih igranja vlog se morajo študenti kot posamezniki ali skupine pripraviti pred prihodom v predavalnico. V tem primeru študente predhodno razdelimo v skupine in jim podamo naloge z jasnimi navodili (npr. raziskovanje lika, situacije; razumevanje tematike; uporaba rekvizitov, kostumov).

- **Vzpostavitev pravil v predavalnici, ki spodbuja sodelovanje in vključenost**

Igranje vlog od študentov zahteva, da se vživijo v neznano vlogo, kar jih lahko potisne izven njihovega območja udobja. Pomembno je, da se pred začetkom aktivnosti pogovorimo o bontonu in določimo pravila, ki spodbujajo sodelovanje in dobro počutje

študentov. Lahko naredimo daljšo razpravo, v kateri pravila zapišemo na tablo (ali spletni skupni prostor), lahko pa pred začetkom ure le na kratko omenimo svoja pričakovanja glede vedenja študentov.

2. **MED IZVEDBO AKTIVNOSTI**

- **Postavitev »resničnega« okolja**

Igranje vlog se najbolj obnese v resničnem okolju, zato je priporočljivo, da uredimo postavitev predavalnice ali poiščemo nadomestno lokacijo. Študenti bodo morda morali nositi tudi posebna oblačila (kostum, poslovno obleko itd.) in se pogovarjati v drugačnem tonu (običajnem, formalnem, pevskem itd.). Tako se bodo študenti lažje vživeli v neprijetno situacijo in vlogo, ki jim je bila dodeljena.

- **Jasna opredelitev vlog študentov**

Prepričati se moramo, da ima vsak študent jasno določeno nalogo. V primeru, ko študenti delajo v skupinah, je potrebno določiti, kako sodelujejo (npr. člani skupine opravljajo skupinsko delo, člani med seboj tekmujejo, razpravljajo, vloge članov so hierarhične, posamezna vloga ima svoja pravila).

- **Zagotovitev potrebnih informacij**

Ko se igranje vlog sčasoma razvije, se lahko informacije, ki jih študenti potrebujejo, spremenijo oz. jih lahko namensko spremenimo pedagogi (npr. študentom zamenjamo lik, v scenarij vključimo dodatno informacijo). Pri tem spremljamo, kako študenti pridejo do novih informacij oz. kako se jih naučijo (npr. ali jim bo informacije posredoval pedagog, ali bodo študenti komunicirali med seboj). Medtem lahko tudi sproti preverjamo razumevanje študentov na način, da naredimo odmor med igranjem vlog in študentom postavimo vprašanja, vezana na njihovo vlogo, scenarij oz. situacijo.

- **Spremljanje časa**

Za učinkovito izvedbo aktivnosti je potrebno določiti stroge časovne omejitve. Posameznemu študentu oz. skupini študentov določimo čas glede na njihovo vlogo oz. situacijo.

3. **PO IZVEDBI AKTIVNOSTI**

- **Zagotovitev vrednotenja znanja in/ali razmisleka**

Študentom zagotovimo možnosti vrednotenja in/ali razmisleka o lastnem delu, na podlagi česar lahko tako pedagogi kot tudi študenti spremljajo napredek v učenju in delu. Posamezni študent lahko prejme povratne informacije tako s strani pedagoga kot tudi vrstnikov. Po izvedbi igre vlog lahko študente pozovemo k razmisleku, kako so igrano situacijo dojemali pred in kako jo dojemajo po igranju vlog, ali pa opravijo samorefleksijo v obliki eseja o tem, kaj so se pri tem naučili.

Pri tem jim lahko postavimo vprašanja, kot so:

- S kakšnimi izzivi ste se soočili, ko ste prevzeli vloge? Kateri del aktivnost je bil težji oz. lažji, kot ste pričakovali?

- Kaj bi spremenili, če bi morali ponoviti igro vlog?

Možne oblike končnega rezultata



- **Odigrani scenarij ali simulacija situacije**, v kateri študenti predstavijo reševanje problema ali obravnavo konkretnega primera.
- **Skupinska razprava in analiza poteka igre vlog**, kjer študenti pojasnijo svoje odločitve in odzive.
- **Refleksivni zapis ali poročilo**, v katerem študenti opišejo svoje izkušnje, občutke in naučene vsebine.
- **Video ali zvočni posnetek igre vlog**, ki se lahko uporabi za nadaljnjo analizo in povratne informacije.
- **Pisni povzetek ključnih spoznanj**, povezanih z obravnavano temo (npr. etični vidiki, komunikacijske strategije, rešitve problema).
- **Evalvacija vlog in odločitev**, izvedena kot samovrednotenje ali medvrstniško vrednotenje.

Uporaba IKT v podporo izvedbi aktivnosti

Aktivnost je mogoče izvesti z ali brez uporabe informacijsko-komunikacijskih tehnologij (IKT). V nadaljevanju so predstavljene različne stopnje uporabe IKT, ki podpirajo razvoj različnih miselnih procesov pri študentih ter prinašajo različne tehnične funkcionalnosti v podporo izvedbi aktivnosti.

Stopnja	Podpora IKT pri izvedbi aktivnosti
S **(zamenjava oz. substitution)**	Študenti uporabljajo osnovna digitalna orodja (npr. Word ali PDF) za zapis vlog, scenarijev in ključnih odzivov, kar nadomešča ročno pisanje in tiskana gradiva. Svoje zapiske lahko shranijo ali oddajo v spletni učilnici.
A **(nadgradnja oz. augmentation)**	Študenti uporabljajo sodelovalna okolja z možnostjo komentiranja (npr. Padlet, OneNote, MS Teams klepet) za zapisovanje poteka igre vlog, sledenja sprememb, dodajanje opomb ter strukturiranje odzivov posameznih vlog. IKT omogoča jasnejšo organizacijo in pregled nad prispevki vseh udeležencev.
M **(preoblikovanje oz. modification)**	Igra vlog poteka v spletnih okoljih, ki omogočajo sodelovanje na daljavo, snemanje in ponovni ogled izvedbe ter strukturirano podajanje povratnih informacij (npr. Zoom, MS Teams, Moodle forum). Posnetke lahko analizirajo, komentirajo in izboljšujejo svoje nastope. IKT spremeni način izvedbe aktivnosti: študenti ne sodelujejo več le v fizičnem prostoru, temveč lahko vloge izvajajo digitalno, analizirajo posnetke in reflektirajo svoje odločitve.
R **(redefinicija oz. redefinition)**	Študenti vključijo UI ali digitalne simulacije kot enega izmed udeležencev igre vlog (npr. UI kot sogovornik, pacient, stranka ali opazovalec), kar omogoča scenarije, ki jih brez digitalnih orodij ni mogoče izvesti. Igra vlog lahko poteka v popolnoma digitalnem simulacijskem okolju ali vključuje UI-generirano analizo komunikacije, čustvenih odzivov in strategij reševanja problemov, kar bistveno razširi možnosti učenja in refleksije. Aktivnost lahko vključuje tudi snemanje in montažo videa (npr. Canva video), vključevanje zunanjih deležnikov ali javno predstavitev.

Možnosti uporabe IKT

Uporaba interaktivne table (npr. MS Whiteboard, pametna tabla) za vizualno predstavitev scenarija igre vlog, soustvarjanje poteka aktivnosti ter oblikovanje pravil vedenja in sodelovanja.

Uporaba spletnih učnih okolij, kot so Moodle, MS Teams, za deljenje navodil, gradiv, scenarijev in organizacijo aktivnosti po skupinah.

Uporaba orodij za razdelitev študentov v skupine, kot so Moodle skupine, MS Forms ali Google Forms, ki omogočajo samostojno izbiro skupin ali avtomatsko razporejanje.

Uporaba komunikacijskih orodij, kot so Moodle forum, Moodle klepet ali MS Teams klepet, za izmenjavo informacij, postavljanje vprašanj ter usklajevanje dela med člani skupin in pedagogom.

Uporaba sodelovalnih dokumentov, kot so Moodle Wiki, MS Word, OneNote, PowerPoint ali Google Docs, za skupno oblikovanje scenarijev igre vlog in zapis poteka aktivnosti.

Uporaba orodij za organizacijo skupinskega dela, kot so Padlet, Trello ali MS Planner, ki omogočajo načrtovanje nalog, deljenje gradiv in vodenje poteka igre vlog.

Uporaba videokonferenčnih orodij za usklajevanje dela v skupinah ter izvedbo igre vlog na daljavo.

Uporaba virtualne in obogatene resničnosti (VR/AR) za simulacijo realnih situacij in večjo vključenost študentov v vloge in scenarije.

Uporaba UI v podporo izvedbi aktivnosti

Aktivnost je mogoče izvesti z ali brez uporabe umetne inteligence (UI). V nadaljevanju so predstavljene različne stopnje uporabe UI, ki podpirajo razvoj različnih miselnih procesov pri študentih.

Stopnja	Opis uporabe UI pri aktivnosti
0 **(Uporaba UI ni dovoljena)**	Igra vlog temelji izključno na neposredni interakciji med študenti, njihovem razmišljanju, čustvenih odzivih in komunikaciji v živo. Študenti razvijajo razumevanje situacij brez podpore umetne inteligence.
1 **(Načrtovanje z UI)**	Študenti UI uporabljajo za tehnično podporo pri organizaciji in dokumentiranju aktivnosti, kot je zapisovanje, strukturiranje scenarija, povzemanje ali transkripcija poteka igre vlog ter urejanje refleksij in zapiskov. UI ne posega v vsebino scenarija ali odločanje študentov.
2 **(Sodelovanje z UI)**	Študenti UI uporabijo pred izvedbo igre vlog za razvijanje ozadja lika, razumevanje konteksta situacije, raziskovanje možnih odzivov ali prepoznavanje ključnih vprašanj, s katerimi se lahko vloga sooči. UI deluje kot podporno orodje za pripravo, ne sodeluje pa neposredno v sami igri vlog.
3 **(Celovita uporaba UI)**	Študenti UI vključijo kot pomočnika pri analizi izvedene igre vlog, ki analizira potek komunikacije, pomaga prepoznati različne perspektive, predlagati alternativne odzive ali izpostaviti ključne učne točke. Študenti rezultate UI kritično ovrednotijo in jih vključijo v razpravo.
4 **(Raziskovanje z UI)**	UI nastopa kot ena izmed vlog v simulaciji (npr. pacient, stranka, konfliktni sogovornik ali opazovalec), kar omogoča kompleksne in ponovljive scenarije, ki jih brez UI ni mogoče izvesti. UI lahko simulira različne odzive, perspektive ali vedenjske vzorce ter podpira poglobljeno učenje skozi večkratno preizkušanje situacij.

Potencial aktivnosti za podpiranje ciljev trajnostnega razvoja

Igra vlog spodbuja razumevanje različnih perspektiv, empatijo, odgovorno odločanje ter razvoj socialnih in komunikacijskih spretnosti, kar pomembno prispeva k družbeni trajnosti. Študenti se skozi simulacijo realnih življenjskih situacij učijo reševanja konfliktov, sodelovanja in sprejemanja utemeljenih odločitev. Z uporabo digitalnih okolij in UI se aktivnost lahko izvaja tudi na daljavo, kar povečuje dostopnost in vključevanje različnih skupin študentov.

SDG	Opis primera povezovanja aktivnosti z doseganjem ciljev trajnostnega razvoja
	Simulacija čustveno in socialno zahtevnih situacij omogoča razvoj čustvene inteligence, obvladovanja stresa in empatije.
	Igra vlog razvija kritično mišljenje, komunikacijske spretnosti in sposobnost uporabe znanja v realnih situacijah ter povezuje teorijo s prakso.
	Prevzemanje različnih vlog spodbuja razumevanje enakosti, pravičnosti ter zmanjševanje stereotipov in predsodkov.
	Kadar je aktivnost podprta z digitalnimi orodji za simulacijo, komunikacijo in refleksijo, prispeva k razvoju kompetenc za delovanje v inovativnih in tehnološko podprtih okoljih. Študenti se učijo smiselne uporabe digitalne infrastrukture za simulacijo realnih situacij, preizkušanje različnih vlog ter razvijanje rešitev v kompleksnih sistemih.
	Aktivnost omogoča enakovredno sodelovanje vseh študentov in spodbuja spoštovanje raznolikih pogledov ter izkušenj.

Primeri uporabe pristopa v pedagoškem procesu

Let's Try to Stop the Tokugawa Shogunate from Collapsing: Role Playing Historical Decisions. **(b. d.).** https://ablconnect.harvard.edu/book/export/html/1468160

Primer dobre prakse uporabe igranja vlog je iz področja zgodovine. Študenti so z igranjem vlog potovali v dogajanje na Japonskem v 19. stoletju. Cilji aktivnosti so bili, da študenti interpretirajo informacije iz primarnih virov, razmišljajo o političnih razmerah iz sodobne perspektive in se izogibajo pristranskosti. Študenti so v vlogah svetovalcev takratne vojaške vlade predlagali rešitve in reforme, ki bi lahko preprečile propad režima. Tako so študenti bolje razumeli sile, ki oblikujejo politične odločitve, in ugotovili, kako težko je predvideti posledice lastnih predlogov.

Public Opinion Polling Challenge. **(b. d.).**
https://ablconnect.harvard.edu/book/export/html/128506

Z igranjem vlog je pedagog študentom omogočil, da se seznanijo z javnomnenjsko raziskavo. Študenti so si pred izvedbo aktivnosti prebrali gradiva o raziskavah javnega mnenja, nato pa so prejeli problemsko nalogo in vse potrebne informacije za izvedbo aktivnosti. V skupinah so morali pripraviti kratko predstavitev o tem, kako pravilno izvesti javnomnenjsko raziskavo in oblikovati učinkovito rešitev za predstavljen problem. Med delom v skupinah je pedagog spremljal študente in jih po potrebi usmerjal na pravo pot. Študenti so svojo rešitev predstavili v obliki igre vlog. Sledila je skupna razprava o izvedljivosti in uspešnosti posamezne predstavljene rešitve.

Gradivo avtorja Center UL za uporabo IKT v pedagoškem procesu je zaščiteno z licenco CC BY SA 4.0.