



### Trumpas aprašymas

Vaidmenų žaidime dalyviai aktyviai imituoja supaprastintą tikrovės dalį. Dalyviai, veikdami kaip žaidėjai, randa problemų sprendimus. Jie priima pasirinktą ar paskirtą vaidmenį, išsiaiškina atitinkamo veikėjo interesus ir nustato veikimo strategijas. Atsižvelgdami į vaidmenį, jie įvertina (žaidimo) rezultatus ir įgyvendina su savo vaidmeniu susijusius interesus. Grupėje nagrinėjant diskutuojama apie vaidmenų žaidime kilusius veikėjų konfliktus. (2). Skiriami spontaniški, dalyvių patirtimi pagrįsti vaidmenų žaidimai ir su vadovu žaidžiami vaidmenų žaidimai. Pastaruosiuose imituojamos naujos veikimo aplinkybės, o mokantis asmuo turi jiems intensyviau ruoštis (3).

### Aprašymas

#### Metodo taikymo tikslas

Saugioje erdvėje imituojamos dažniausios su problemomis ar konfliktais siejamos sprendimo priėmimo aplinkybės. Dalyviai įsijaučia ir išnagrinėja savo vaidmenis, atsižvelgdami į tai, kaip įvairūs asmenys gali veikti šiomis aplinkybėmis, ir taiko specializuotas žinias, kad įtikinamai atliktų savo vaidmenį. Be socialinių ir asmeninių kompetencijų dar gali būti skatinamas specializuotų žinių perkėlimas į veiklą.

#### Eiga

##### 1. Apšilimas (pasirinktinai)

Apšilimo etapu dalyviai atsipalaidavimo ir įtampos šalinimo pratimais parengiami žaidybinei situacijai ir įsijaučia į vaidmenį. Tai pirmiausia rekomenduojama daryti prieš žaidžiant ilgesnius vaidmenų žaidimus ir tuomet, kai žaidžia nepatyrę besimokantieji (1).

##### 2. Žaidimo etapas

###### a) Parengimas

Šis etapas skirtas diskutuoti turinio, konfliktų, situacijų ir atsirandančių vaidmenų temomis. Atsižvelgiant į mokymosi tikslą, gali būti parengtos vaidmenų ir įvykių kortelės, iš anksto apibrėžiančios tam tikrus veiksmus. Tokia metodika tinka, pvz., ugdant įgūdžius ir gebėjimus (pvz., pardavimo pokalbis) ar atkuriant istorinius ir politinius įvykius.

Paskiriami stebėtojai ir atskirų vaidmenų atlikėjai. Tam rekomenduojama traukti burtus (1).



## b) Įgyvendinimas

Yra įvairių būdų žaisti vaidmenų žaidimą. Pasiteisinusios pagrindinės technikos (1):

- Tvenkinio su žuvimis metodas. Žaidžia keli žaidėjai, kiti dalyviai stebi iš šalies.
- Įvairialypis metodas. Iš pradžių vaidmenų žaidimas vienu metu žaidžiamas keliose mažose grupėse (po 2–3 asmenis). Atitinkamai vienas grupės narys gali tapti stebėtoju. Vėliau susirinkime bendrai išdėstomos įgytos patirtys ir apie jas diskutuojama.
- Kitos technikos. Vaidmenų rotacija, keitimasis vaidmenimis, antrininkų metodas, veidrodinis metodas, pokalbis su savimi.

Reikia iš anksto susitarti, ar žaidimo vadovas arba kiti dalyviai gali įsiterpti į vaidmenų žaidimą užduodami klausimus (1).

## 3. Atleidimo etapas

Visi vaidinūsieji atleidžiami nuo turėtų vaidmenų. Svarbu atskirti vaidmenis nuo asmenų. Tik taip galima nepriklausomai nuo žaidėjo asmenybės išreikšti nuomonę apie vaidmens atlikėjo veiksmus ir juos įvertinti (1).

## 4. Nuomonės reiškimo etapas

„Šiuo etapu vyksta retrospektyvus mokymosi procesas reiškiant nuomonę, diskutuojant, rengiant komentarus, siūlant alternatyvias sprendimo galimybes ir t. t.“ (1)

Savo nuomonę ir pastebėjimus gali reikšti tiek žaidėjai, tiek stebėtojai. Be to, apžvelgiama sprendimo priėmimo aplinkybių eiga. Atskiri sprendimai gali būti priskirti tam tikroms temoms ir pagrįsti. Pavyzdžiui, galima išspręsti nesusipratimus ir ištaisyti klaidas, žaidžiant išsiaiškinti nustatytus pokyčius, siektus tikslus palyginti su faktiniais rezultatais. Paskui galima pristatyti papildomas aplinkybes ar kitus mokymosi etapus.

Vertinimui pagrįsti stebėtojai gali moderavimo kortelėse rašyti komentarus ir pritvirtinti jas prie lentos, kad visi matytų (1).

Pastebėjimai gali būti vertinami naudojant vaizdo įrašus. Taip žaidėjai gali pamatyti, kaip jie elgiasi, ir išsakyti apie tai savo nuomonę. Įrašą visada galima naudoti kaip veiksmus įrodančią priemonę. Šiuo atveju svarbu nepamiršti įrašui vertinti reikiamo laiko. Prireikus turi būti atsižvelgta į didesnę žaidėjų susidomėjimą (1).



### Problemos

- Dalyviai turi būti pasirengę nevaržomai persikūnyti į kitą vaidmenį ir (jei reikia) atskleisti savo jausmus ir nuostatas. Šiuo atveju padėtų, jei dalyviai jau būtų pažįstami (1).
- Žaidimo vadovas turėtų turėti metodo taikymo patirties, kad kritinėmis aplinkybėmis galėtų įsikišti ir tikslingai vadovauti nuomonės reiškimo procesams. Jis pats turėtų mėgti žaisti ir būti dalyvavęs vaidmenų žaidime, kad galėtų motyvuoti grupę (1).
- „Tam, kad besimokantieji suprastų vaidmenų žaidimų esmę, būtina pakankamai pasiruošti. Vaidmenų žaidimas gali būti žaidžiamas tik tada, kai besimokantieji būna įgiję pakankamai specializuotų ar turinio žinių, kad galėtų kompetentingai atlikti sudėtingą vaidmenį. Stipriai supaprastinus, besimokantieji gali klaidingai suprasti savo vaidmenis ir kontekstą“ (3).

### Mokančio asmens vaidmuo

Mokantis asmuo perima žaidimo vadovo funkciją ir rūpinasi, kad visada būtų atsižvelgiama į individualius poreikius ir grupės dinamiką. Jis stebi, kad žaidimo metu būtų paisoma vaidmenų ir kad nė vienas dalyvis ir žaidėjas nebūtų žeminamas ar kompromituojamas. Todėl žaidimo vadovas dar turi būti ir konfliktų sprendimo specialistas. Jis turi įsiterpti į konfliktą ir pasirūpinti, kad būtų atsiprašyta ir susitaikyta (1).

### Šaltiniai

1. Reich K. (Hrsg.), *Rollenspiele*, 2008, <http://methodenpool.uni-koeln.de/download/rollenspiele.pdf> (žiūrėta 2017-03-01).
2. Riedl A., *Interaktive Lehr-Lern-Methoden: Fallstudie, Rollenspiel, Planspiel, Zukunftswerkstatt und Szenario*. In: L. Korneeva (Hrsg.): *Aktuelle Fragen des Fremdsprachenunterrichts, der interkulturellen Kommunikation und der Fachrichtung Übersetzung an der Hochschule. Sammlung von Beiträgen zur internationalen wissenschaftlichpraktischen Konferenz*. Jekaterinburg: Uraler Föderale Universität, 2012, p. 104–114.
3. bpb, 4. *Rollenspiel*, 2004, <http://www.bpb.de/lernen/formate/methoden/46890/rollenspiel> (žiūrėta 2017-03-01).

### Pagrindinės sąlygos

#### Aspektai

Mokymo tikslai  
Mokymo turinys  
Mokymo laikas

#### Individualiai valdomi

#### Valdomi kitų asmenų




Mokymo vieta

Mokymo sėkmės tikrinimas

Mokomoji medžiaga

Mokymosi partneriai


**Grupių dydis**

1-56-10

**Skiriamas laikas**

Maždaug 2 mokomosios val.

**Parama mokymo etapu**

Įgyvendinimas

**Skaitmeniniai įrankiai metodui įgyvendinti**

- Forumas
- Virtuali klasės patalpa

Šis darbas licencijuotas pagal Creative Commons Priskyrimo – Analogiško platinimo 4.0 tarptautinę licenciją

Šaltinis: individualiai organizuojamas kvalifikacijos kėlimo projektas