

ANDREJA POLANŠEK

IGRA VLOG PRI POUKU ZGODOVINE

ROLE PLAY IN HISTORY LESSONS

Izvleček

Metoda igre vlog pri pouku zgodovine predstavlja poenostavljeno rekonstrukcijo določenega zgodovinskega dogodka oziroma procesa ali pa zgolj oživitev zgodovinskih okoliščin. V igri so dogodki zgoščeni, skoncentrirani, število dejavnih udeležencev je omenjeno na nekatere ključne like, ki so poenostavljeni. Iz preteklosti so izbrane le tiste prvine in dejavniki, ki so bistveni za doseganje učnih ciljev. Identifikacija, ki nastaja ob vživljanju v vnaprej določeno in opredeljeno vlogo, se odvija predvsem na ravni komponente časa in družbe. Metoda je primerna za prikaz prelomnih dogodkov zgodovine, procesov odločanja in sprejemanja sklepov ter tudi za prikaz vsakdanjega življenja. Namenska in sistematična uporaba metode, z jasno opredeljenimi cilji vodi do boljšega znanja učencev, tako na področju pomnjenja podatkov, kot pri razumevanju snovi, pa tudi pri višjih miselnih procesih.

Ključne besede: pouk zgodovine, učne metode, izkustveno učenje, igra vlog.

Abstract

The method of role play in history lessons presents a simplified reconstruction of a certain historical event or process or the mere re-enactment of historical circumstances. The events in the play are condensed, concentrated; the number of active participants is limited only to key characters, which are simplified. Only those characteristics and factors are selected from the past, which crucially impact the achievement of teaching goals. Identification, which emerges in acting out a determined role, takes place predominantly on the level of the time component and society. The method is appropriate to display key historical events, decision-making processes, as well as displaying everyday life in history. The purpose and systematic use of the method with clearly defined goals leads to a better knowledge of pupils both in the area of memorizing data as in understanding the content and higher thought processes.

Keywords: history lessons, teaching methods, experiential learning, role play.

IGRA VLOG PRI POUKU ZGODOVINE¹

Uvod

Vsi, ki se ukvarjamo z vzgojo in izobraževanjem, se pogosto sprašujemo, kako naj izboljšamo svoje delo z učenci, kako naj jih pripeljemo do boljšega znanja in kako naj jih usposobimo za reševanje problemov. Sprašujemo se, na kakšen način naj poučujemo, da bo znanje, ki ga bodo učenci pridobili, dober temelj za njihovo nadaljnje izobraževanje. S kakšnimi učnimi oblikami in metodami torej lahko vzpodbujamo učenčev razvoj?

Enega od odgovorov na vsa ta vprašanja nam ponuja metoda igre vlog. Metoda na področju poučevanja zgodovine ni novost, vendar pa predvsem pri izvedbi tovrstnega učenja prihaja do nepravilnosti. Pogosto se namreč preveč pozornosti namenja fazi izvedbe, premalo pa fazam analize, abstraktne konceptualizacije in načrtovanja aktivnosti. Metoda se vse preveč uporablja le za razbijanje monotonije frontalnega pouka z razlago in za večjo motivacijo učencev, premalo pa za načrtno pridobivanje določenih znanj in razvijanje določenih spretnosti. Zato je namen pričujočega članka podrobneje predstaviti omenjeno metodo, vse njene faze ter kdaj, kje in zakaj jo uporabiti.

Kaj je metoda igre vlog

Metoda igre vlog je ena izmed osrednjih metod izkustvenega učenja, katerega osnovna značilnost je, da znanje nastaja s transformacijo izkušnje. Bistveni elementi metode so konkretna izkušnja, razmišljujoče opazovanje, abstraktna konceptualizacija in načrtovanje novih aktivnosti.

V okviru pouka zgodovine metodo igre vlog lahko definiramo kot poenostavljeno rekonstrukcijo določenega zgodovinskega dogodka oziroma procesa ali pa zgolj kot oživitve zgodovinskih okoliščin. V igri so dogodki zgoščeni, skoncentrirani, število dejavnih udeležencev je omenjeno na nekatere ključne like, ki so poenostavljeni. Iz preteklosti so izbrane le tiste prvine in dejavniki, ki so bistveni za doseganje učnih ciljev. Identifikacija, ki nastaja ob vživljanju v vnaprej določeno in opredeljeno vlogo, se odvija predvsem na ravni komponente časa in družbe.²

Pri katerih zgodovinskih temah uporabiti igro vlog

Na splošno je metoda primerna za obdelavo prelomnih trenutkov zgodovine; za situacije, kjer so se v preteklosti soočali s konflikti, kjer so se reševali problemi in sprejemale odločitve. To so trenutki zgodovine, kjer je nek proces ali problem prišel do vrhunca.³ Na primer priprave na hrvaško-slovenski kmečki upor 1573, dunajski kongres 1814–15, slovenski kmet, ki konec 19. stoletja stoji pred odločitvijo, ali se izseliti v ZDA ipd.

Procese in družbene sisteme, na primer fevdalizem in rimsko družbo, ali pa dolgoročne probleme oziroma napetosti, kot je na primer odnos med zemljiškim gospodom in podložnikom, pa moramo za predstavitev skozi dramatizacijo skoncentrirati na en sam akuten in nazoren problem.⁴ Na primer položaj kmeta v srednjem veku prikažemo z momentom, ko zemljiškemu gospodu prinaša dajatve. Skozi ta prizor lahko obravnavamo odnos med zemljiškim gospodom in podložnikom, dajatve pa so lahko tudi priložnost, da

1 Vzeto iz: Polanšek, A. (2007). Igra vlog pri zgodovini v osnovni šoli: magistrsko delo. Ljubljana.

2 Kriteriji so delno povzeti po Rohlfes, str. 299 in Stradling, str. 129–133.

3 Rohlfes, str. 301.

4 Prav tam.

spoznamo srednjeveško kmetijstvo. Umetnost uprizarjanja takih vsebin je v tem, da se na enem nazornem primeru pokaže celoten odnos oziroma da se iz posameznega primera vidi celotna situacija. Zato je pomembno, da izberemo vzorčno dogajanje, ki bo zajelo tudi čim več učnih ciljev.

Tako z metodo igre vlog uresničujemo vzorčni sistem pouka zgodovine. Med prvimi je tak način pouka zgodovine zagovarjal Barthel. Trdil je, da je »le na tak način mogoče obvladati enciklopedizem.«⁵

Suter in Rohlefs sta pri načelu eksemplaričnosti opredelila kategorijo 'modela – vzorca'. Tako imenovani modeli ali vzorci naj bi predstavljali poenostavljene sheme zgodovinskih družbenih struktur. Ti strukturni modeli niso odsev resničnosti, ampak je v njih »poudarjena didaktična interpretacija.«⁶ Tak primer je lahko model srednjeveške cehovske organizacije ali prej predstavljen primer prikaza fevdalnega odnosa.

Druga kategorija eksemplaričnosti pa je kategorija 'reprezentančnosti'. Reprezentant je »oseba ali zgodovinski pojav, ki predstavlja širše pojave, procese ali celo obdobja.«⁷ Na primer Marija Terezija kot primer razsvetljenega absolutista ali pa vseslovenski kmečki upor leta 1515 kot primer tipičnega kmečkega upora v slovenskih deželah.

Didaktiki, ki so pristaši pozitivistične enkratnosti in neponovljivosti zgodovinskega dogajanja, eksemplarno načelo zavračajo. Vendar pa menim, da sta vzorčni sistem in z njim pogojno povezana igra vlog na stopnji osnovnošolskega izobraževanja nujna kljub delnemu posploševanju in poenostavljanju zgodovinske resnice.

Metodo je smiselno uporabiti pri ključnih temah poglavij. Taki temi posvetimo nekaj več časa in jo obravnavamo skozi igro vlog in to na začetku določenega obdobja. Nato pa se pri nadaljnjem poučevanju vračamo k izhodiščni temi. Povedano zelo dobro ponazarja že tolikokrat uprizorjena versajska mirovna konferenca. Gre za prvo temo poglavja Svet med obema vojnama, ki je ključna vsebina za nadaljnje razumevanje medvojne zgodovine. Dobro poznavanje tega dogodka nadalje omogoča razumevanje vsebin kot so vzpon nacizma v Nemčiji, svetovna gospodarska kriza ter napadalnost fašizma, pri slovenski zgodovini pa se nanjo lahko navežemo pri temah, ki obravnavajo reševanje meja (rapalske pogodbe in koroškega plebiscita ...).

Podoben sistem poučevanja zagovarja tudi angleški praktik Wrenn, ki pravi, da naj učitelj namesto klasičnega sistema »tema za temo« skozi celotno obdobje, raje pozorno izbere ključno vsebino, katero obdela z igro vlog in ji posveti nekoliko več časa. Nadalje lahko sledeče teme obravnava frontalno z razlago in jih navezuje na osrednjo temo, obdelano z igro vlog. Tema mora biti zato pozorno izbrana, tako da predstavlja čim več problemov oziroma vidikov obdobja.⁸

Če povzamemo, se metoda igre vlog tako osredotoča predvsem na:

- *zgodovinske krize ali poglobitve prelomnice zgodovini*. To so situacije, kjer se politični, vojaški ali cerkveni voditelji soočajo s težkimi odločitvami, od katerih bi imela vsaka lahko tudi nezaželene posledice. Take »ali – ali« situacije so zelo ustrezne za dramatizacijo tudi zato, ker od učencev zahtevajo razmislek o vseh možnih posledicah odločitve. Da se lahko opredelijo za določeno stran, morajo snov zelo dobro razumeti in prodreti v logiko argumentov obeh strani.

Na primer karantanski knez Borut se odloča, ali naj v boju proti Obrom sprejme-vojaško pomoč Bavarcev, s tem pa tudi njihovo politično nadvlado.

⁵ Trojar, str. 78.

⁶ Prav tam.

⁷ Prav tam.

⁸ Wrenn, str. 44–48.

- *processe odločanja*, ki znova ustvarijo okoliščine, v katerih so ljudje sprejemali odločitve, ki so imele takojšnje in dolgoročne posledice. To so predvsem *diplo-matske konference*.⁹ Te teme so za učence pogosto suhoparne, dolgočasne, hkrati pa precej zahtevne in ključne za razumevanje nadaljnjih dogodkov. Po taki poti si učenci lažje zapomnijo sprejete sklepe, hkrati pa skozi dramatizacijo dobijo zelo dober vpogled v mednarodne odnose.
Na primer Dunajski kongres 1814–15, mirovna konferenca v Versaillesu leta 1919 ali konferenca na Jalti leta 1945.
- *ponazoritve delovanja političnih sistemov*. Metoda igre vlog in sorodna metoda simulacije sta zelo primerni za ponazoritve delovanja različnih političnih sistemov v zgodovini. Ponazoritve so seveda zelo poenostavljene in reducirane zgolj na ti-pične vloge in naloge posameznih organov.
Na primer glasovanje v atenski ljudski skupščini, delovanje rimskega senata s po-udarkom na vlogi ljudskega tribuna, sestava generalnih stanov v Franciji ob njaho-vem sklicu 5. maja 1789.
- *analize in preiskave*.¹⁰ V to kategorijo sodijo dramatizacije preiskav pa tudi sojenj. Na primer zaslišanje Gavrila Principa.¹¹
- *vsakdanje življenje*. Metoda lahko zelo dobro prikaže življenje posameznih druž-benih slojev v zgodovini, kjer skozi določen moment oziroma vzorec lahko pri-kažemo tako družben sistem, tedanje vrednote, stanje tehnološkega razvoja ipd.
Na primer življenje meščanov v obdobju med obema vojnama v 20. stoletju ali življenje delavcev v 19. stoletju.

Scenarij

Priprava scenarija je ključno in zahtevno opravilo. Sicer v literaturi obstaja že nekaj pripravljenih scenarijev tako za osnovno in srednjo šolo, vendar pa po izkušnjah večina učiteljev pripravlja svoje lastne scenarije. Tudi v primeru, da se poslužijo že pripravljenega scenarija, le-tega prilagodijo zahtevam učnega načrta, pa tudi lastnemu stilu poučevanja.

Prvo vprašanje, ki se postavi učitelju, ki razvija lasten scenarij za igro vlog je, ali se osredotočiti na resnični dogodek ali pa si na temelju več podobnih dogodkov izmisliti fiktivnega, vendar kljub temu zelo realističnega. Kot pravi britanski zgodovinar Stradling, »do določene mere določa odgovor na to vprašanje tudi sama tema. Vendar pa včasih iz-bira resničnega dogodka zahteva zelo veliko predhodnega raziskovanja, poleg tega pa se lahko pokaže, da je konkreten primer preveč specifičen in ne obsega vseh dejavnikov, ki bi jih bilo treba upoštevati, če bi hoteli, da se pozneje razvije razprava in učenci dogajanje res razumejo.«¹² Na primer igranje vlog, ki temelji na življenju določene družine v času med drugo svetovno vojno, je hitro lahko preveč restriktivno, če ne obsega vseh vprašanj, na katera želi učitelj usmeriti pozornost, ko obravnava to temo. Tako si je bolje izmisliti fiktivne dogodke oziroma situacije in ljudi, ki so lahko prepričljivi, če tudi niso resnični.

Zgodovinski dogodek oziroma situacija mora vsebovati tri pomembne elemente:

- like oziroma vloge,
- čas in prostor dogajanja ter
- problem, žarišče ali zaplet.¹³

⁹ Stradling, str. 129.

¹⁰ Prav tam, str. 130.

¹¹ Primer je povzet po Trškan. Gl. Trškan, 2004, str. 43.

¹² Stradling, str. 138.

¹³ Fines, str. 195.

Število likov v scenariju naj bo omejeno na nekatere ključne like v zgodovinskem dogajanju. Če ponazorim s primerom Versajske mirovne konference, to pomeni, da je v scenarij vključenih le pet do šest predstavnikov najpomembnejših držav, kljub množici politikov in diplomatov, ki so se udeležili sestanka.

Pri posamezni vlogi, naj gre to za znano zgodovinsko osebnost ali zgolj anonimnega predstavnika družbenega sloja, ni potrebno, da gre za utelešenje celovite osebnosti z vsemi njenimi številnimi značajskimi in vedenjskimi potezami, ampak naj se le-te zreducirajo samo na določene poteze – lastnosti njenega značaja, ki so ključnega pomena za razumevanje vsebine. Na primer Clemenceau na pariški mirovni konferenci je predstavljen le kot državnik – zastopnik Francije, ostale njegove vloge v življenju niso pomembne. Niti ni potrebno, da vloga predstavlja fizične in osebnostne lastnosti posameznika, razen če so le-te bistveno vplivale na potek zgodovinskih dogodkov. Brez take redukcije bi bila rekonstrukcija čisto pretiravanje. Upodobljeni liki v igri nimajo individualnih, ampak kolektivne lastnosti. Ne zastopajo samo sebe, ampak predstavljajo določen družbeni sloj ali pa določeno stranko, poklic, narod. Zato govorijo in delujejo izključno v skladu z vlogo določenega predstavnika.¹⁴

Nadalje mora scenarij vsebovati nek dogodek, problem oziroma zaplet. Lahko je to le srečanje dveh predstavnikov družbenega sloja, ki razpravljata o svojem položaju, lahko pa gre za pravo dramsko zgodbo. V primeru slednjega je tako scenarij zelo podoben dramskemu besedilu za gledališko igro in vsebuje faze značilnega dramskega zapleta, ki obsegajo zasnovno, zaplet, vrh, razplet in razsnovo. Takega načina dela se učitelj poslužuje predvsem v primerih, ko je cilj igre vlog učencem pojasniti potek določenih zgodovinskih dogodkov.

Naj bo igra vlog prava gledališka predstava ali zgolj improvizacija, je zelo dobro, da se izvedba ne začne takoj z dialogom, temveč z uvodnim besedilom, ki ga prebere učenec – pripovedovalec. Tako uvodno besedilo dogajanje umesti v čas in prostor. Zaradi boljšega vživljanja gledalcev in igralcev, pa tudi zaradi pomanjkanja rekvizitov naj uvodno besedilo vsebuje tudi čim bolj slikovite opise okoliščin, kraja dogajanja ipd.

Zgodovinski dogodki ali procesi so v scenariju poenostavljeni, zgoščeni in skrajšani. Iz njih izberemo le tiste ključne podatke oziroma dogajanja, ki so bistveni za doseganje učnih ciljev.

Zaradi take redukcije, skrajševanja in poenostavlja dogodkov zato pogosto pride do zgodovinskih nepravilnosti in pomanjkljivosti. Če pa scenarij napišejo učenci oziroma če scenarij ni točno določen in učenci improvizirajo, pride pogosto še do posameznih napačnih zgodovinskih dejstev in anahronizmov. S slednjimi mislimo na tveganje, da učenci preteklost modernizirajo ali z drugimi besedami, predpostavljajo, da bi se ljudje v preteklosti na okoliščine odzvali enako, kot bi se danes.

Izvedba igre vlog

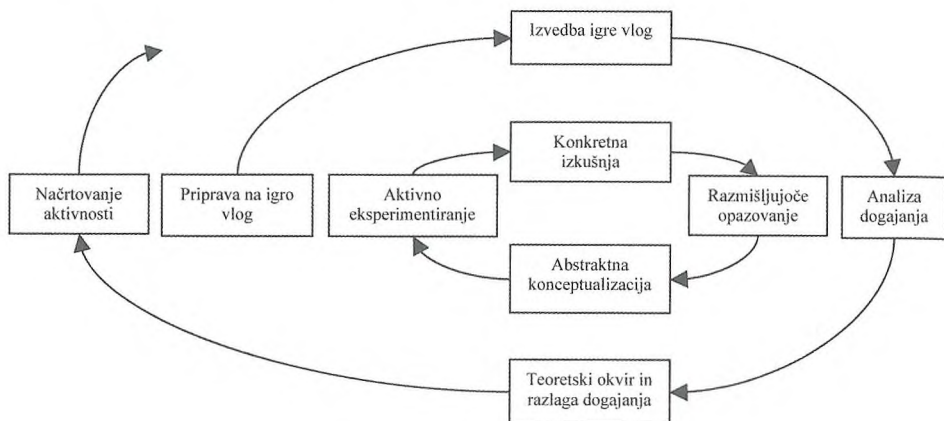
Metoda igre vlog sodi med metode izkustvenega učenja, katerega osnovna značilnost je, da se znanje ustvarja skozi transformacijo izkušnje.¹⁵ Pri tovrstnem učenju gre za nenehen preplet štirih aktivnosti: izkustva, refleksije, abstraktne konceptualizacije in aktivnega eksperimentiranja. Učenje iz izkušenj je po Davidu Kolbu, enemu glavnih teoretikov tovrstnega učenja, najbolj učinkovito, kadar se vse štiri faze povezujejo v ciklični proces.¹⁶

¹⁴ Rohlfes, str. 301.

¹⁵ Igra vlog in simulacija kot učna metoda, str. 13.

¹⁶ Prav tam.

Slika: Igra vlog v kontekstu Kolbovega kroga izkustvenega učenja.¹⁷



Pri pouku zgodovine faze izkustvenega učenja lahko operacionaliziramo na sledeče načine.

Konkretna izkušnja:

Učenec prevzame vlogo v metodi igre vlog, ki jo je v razredu organiziral učitelj z namenom, da bi preko tega procesa razjasnil določeno zgodovinsko situacijo ali problem.

V igri vlog Koroški plebiscit leta 1920 prevzame vlogo slovenskega kmeta, ki bo glasoval za Avstrijo. Poudarek vloge je na dilemi, kako glasovati in nato na argumentih, ki so ga prepričali, da bo svoj glas dal Avstriji.

Razmišljujoče opazovanje:

Učenec izkušnjo, ki jo je doživel v vlogi, analizira, o njej s pomočjo učiteljevih vprašanj usmerjeno razmišlja, analizira potencialne vplive ter lastno doživljanje in ravnanje. Lahko identificira posledice.¹⁸ Primerja svojo izkušnjo z izkušnjami ostalih igralcev.

Učenec analizira svoje občutke, ki jih je doživel v vlogi koroškega kmeta. Opiše svojo razpetost med narodno zavestjo na eni in pragmatizmom na drugi strani. Ugotovi, da odločitev ni bila lahka in da je zahtevala razmislek. Razmišlja tudi o vplivu propagande na svoj lik in o posledicah, ki jih je prinesla njegova odločitev. Posluša tudi poročanja sošolcev, ki so prevzeli vlogo likov, kateri so se odločili za Kraljevino Srbov, Hrvatov in Slovencev.

Abstraktna konceptualizacija:

V tej fazi učenec izvaja generalizacije in oblikuje nove pojme, raziskuje svoje laične pojme in jih sooča z znanstvenimi. Premisli izkušnjo skozi obravnavane pojme, uvrsti novo znanje v zgodovinski koncept, vključi novo znanje in pojme v obstoječe, jih spremeni.¹⁹

Učenec pride do vpogleda – ugotovitve (»Aha!«). Oblikuje sklep, zakaj se je veliko Slovencev odločilo za Avstrijo, našteje njihove argumente, oblikuje pojma narodova samoodločba in plebiscit, poveže temo z versajsko mirovno konferenco ...

¹⁷ Prav tam, str. 15.

¹⁸ Prav tam, str. 14.

¹⁹ Prirejeno za pouk zgodovine po Igra vlog in simulacija kot učna metoda, str. 15.

Aktivno eksperimentiranje:

Učenec to, kar je ozavestil ali česar se je naučil, preizkuša v novi situaciji (na primer novo naučen pojem) ali poskuša znanje, pridobljeno pri določenem zgodovinskem konceptu, aplicirati v drugih zgodovinskih obdobjih.²⁰

Zna uporabiti pojma samoodločba in plebiscit pri poznejši obravnavi slovenske osamosvojitve. Ugotavlja, zakaj se meja po drugi svetovni vojni na Koroškem ni spremenila. Razume, da odločitev na plebiscitu ni vedno enostavna in samoumevna, kot se to zdi s časovne distance. Uporabi znanje o vplivu propagande pri analiziranju drugih zgodovinskih virov, kritično razmišlja tudi o vplivu propagande v vsakdanjem življenju.

Metodo igre vlog torej sestavljajo štiri faze: faza izvedbe, faza analize, faza teoretskega uokvirjanja dogajanja in faza načrtovanja aktivnosti.

Pomemben element metode je priprava na igro vlog. Izkušnje kažejo, da ključno vpliva na uspeh dejavnosti. Igra vlog je med učenci priljubljena. Radi se vživljajo v različne zgodovinske osebnosti. Zato je metoda za učitelja zgodovine lahko zelo učinkovito učno orodje. Vendar se mora obrestovati. Njen rezultat mora opravičiti čas in druga sredstva, ki jih učitelj nameni za organiziranje in njihovo izvedbo.²¹ Zato si mora učitelj najprej razjasniti, kaj bodo učenci pridobili, če bodo sodelovali v igranju vlog, česa ne bi, če bi samo črpali iz izobraževalnih virov, kot so učbeniki, literatura, zgodovinski viri ali svetovni splet.

Učenci so v igri vlog učinkovitejši, če jim učitelj le-to predstavi vsaj eno šolsko uro vnaprej, opredeli cilje ter razdeli vloge z jasnimi in natančnimi pravili in navodili, kaj se pričakuje od posameznika.

Če v dramatizaciji ne nastopajo vsi učenci kot akterji, lahko preostale angažiramo kot opazovalce. Cilj njihovega opazovanja je lahko različen. V slednjem primeru učitelj učenec naroči, naj opazujejo različne vidike dogajanja, in vsakemu za izbrani vidik izdela opazovalno shemo. Opazovalna shema ni nujno potrebna, vendar pomaga pri vzdrževanju pozornosti in olajšuje poznejšo analizo.

Učinkovite igre vlog niso dolge in trajajo približno 10 do 15 minut.²² To omogoča večjo preglednost in čas za ostale faze metode.

Faze, ki sledijo izvedbi igre vlog, so prav tako ključnega pomena. Kot pravi Marentič Požarnikova, mora učenje obsegati vse faze, saj je nerefektiran dogodek kot potencialni vir za učenje lahko izgubljen.²³ Brez faz analize, abstraktne konceptualizacije in načrtovanja aktivnosti lahko igra vlog izpade le kot družabno dogajanje.

V fazi analize učenec razmišlja o dogajanju v igri vlog. Svoja opažanja ter doživljanja sooči z opažanji in doživljanji drugih udeležencev, tako igralcev kot opazovalcev.²⁴ Učitelj naj analizo začne z zaprtimi vprašanji, ki se nanašajo na dejstva o posameznem dogodku oziroma situacijo. Taka vprašanja tudi okrepijo okvir zgodbe. Nato pa naj učenci opišejo svoja razmišljanja, občutja, ki so jih skozi izvedbo doživljali v svoji vlogi.²⁵

V fazi analize moramo dati učencem tudi možnost, da postavijo vprašanja na nerazumljene oziroma manj jasne dele izvedbe. Faza je tudi priložnost, da učenci pokažejo svoje znanje, ki so ga pridobili v fazi priprave in izvedbe, kar je lahko tudi velika spodbuda za učence. Učenci namreč opazijo, koliko so si zapomnili in to brez klasičnega pisanja v zvezek.

²⁰ Prav tam.

²¹ Stradling, str. 139.

²² Tomić, str. 85–86.

²³ Marentič Požarnik, 1992, str. 3.

²⁴ Igra vlog in simulacija kot učna metoda, str. 18.

²⁵ Dawson, str. 15.

Ko učenci v fazi analize dogajanje raziskujejo, osvetljujejo in razjasnjujejo tako, da že izvajajo splošne zaključke, posplošujejo, uporabljajo nove pojme, ki naj bi jih učitelj šele vpeljal, analiza igre vlog že prehaja v naslednjo fazo, fazo abstraktne konceptualizacije ali teoretskega oukvirjanja.²⁶ To je faza sinteze in oblikovanja teorij. Predstavlja tudi trenutek, ko se učenec od igre vlog odmakne in tematiko igre vlog vpne v širši kontekst svojih znanj.²⁷ Tako obravnavani zgodovinski dogodek povezuje z drugimi dogodki poglavja ali pa pojem uporabi v kontekstu drugega zgodovinskega dogodka ali procesa. S tem preide v zadnjo fazo, fazo načrtovanja aktivnosti. Na tem mestu se lahko odpirajo nove dileme, lahko pa najdemo tudi priložnost za pogovor o vseh problemih, ki so se pojavili, na primer o anahronizmi, etnocentrizmu ipd. Nenazadnje v fazi načrtovanja aktivnosti lahko učenec z metaperspektive pogleda nazaj na učni proces. Razmisli, kako in kaj se je v aktivnosti naučil. Razmišlja, v čem se pridobljeno znanje razlikuje od opisa dogodka v učbeniku oziroma kako se z njim dopolnjuje. Učitelj in učenci tudi skupaj analizirajo uspešnost igre vlog in razmišljajo o tem, kako bi se igro še dalo izboljšati.²⁸

Glede na lastne izkušnje in izkušnje drugih praktikov, velja še enkrat poudariti, da je za učinkovite igre vlog odločilnega pomena, da učitelj dosledno in sistematično vodi ter usmerja razmišljanje učencev skozi vse faze metode. Ponavadi je za učence v prvem stiku z igro vlog pomembna le sama faza izvedbe, metodo pa vidijo kot zabavo in način sprostitve pri pouku. Vendar pa pozneje, ko imajo z igro vlog več izkušenj, začno izpostavljati interes tudi v ostalih fazah, metodo pa postopoma začno opredeljevati kot smiselno in učinkovito z vidika pomnjenja in razumevanja učne snovi.

Vrste iger vlog

Osnovna delitev iger vlog poteka glede na stopnjo strukturiranosti. V primeru večje strukturiranosti poznamo tako imenovane imitacije, ki poskušajo čim bolj natančno rekonstruirati določene zgodovinske dogodke, procese in okoliščine. Dogajanje in ravnanje akterjev se odvija po vnaprej predpisanem scenariju k vnaprej določenemu cilju. Vloge so pogosto znane zgodovinske osebnosti. Taka oblika je primerna predvsem za obravnavo prelomnih zgodovinskih trenutkov.

Na drugi strani pa imajo v odprti, manj strukturirani igri akterji več svobode interpretacije, saj igrajo prizore, pri katerih zgodovinske okoliščine sicer držijo, vendar so dogodki in konkretni potek izmišljeni. Vezani so na »negativno pravilnost«, torej niso v nasprotju z zgodovinskimi dejstvi, in na »notranjo resnico«, kar pomeni, da morajo biti razlage in predstavitve zgodovinsko verjetne. Liki v igri vlog so največkrat izmišljeni in so po navadi predstavniki določenih družbenih slojev, poklicev ipd.²⁹ Oblika je zelo primerna za prikazovanje vsakdanjega življenja (Učenci uprizorijo življenje na gradu. Razdelijo si vloge, ki predstavljajo predstavnike določenih družbenih slojev ali poklicev, zgodovinske okoliščine ustrezajo).

Zaradi velike ustvarjalnosti učiteljev in učencev nastajajo najrazličnejši primeri iger vlog. Lahko so to različni monologi zgodovinskih oseb ali predstavnikov določenega družbenega sloja (Govor Lutra, nagovor znanstvenika ob odkritju, Valvasor predstavi svojo knjigo *Slavo vojvodine Kranjske* ...). S tako osebo lahko naredimo tudi intervju (Intervju z Julijem Cezarjem ali s Primožem Trubarjem o njegovem življenju in delih). Tipične igre vlog so uprizoritve ključnih konferenc in sestankov v zgodovini (Dunajski kongres ali mirovna konferenca v

²⁶ Igra vlog in simulacija kot učna metoda, str. 19.

²⁷ Prav tam.

²⁸ Stradling, str. 136.

²⁹ Rohlfes, str. 299.

Versaillesu). Igro vlog lahko izvedemo tudi v pisni obliki (Učenci pišejo dnevnik mornarja, ki je sodeloval v odpravi Krištofa Kolumba, ali pismo vojaka s soške fronte ...).³⁰

Igre vlog so največkrat uprizorjene v razredu ali šolski dvorani. Metodo pa lahko uporabimo tudi pri terenskem delu oziroma na ekskurzijah, ko si učenci ogledujejo gradove, samostane ... Avtentično zgodovinsko okolje lahko učence še dodatno motivira pri učenju. Urejeni grajski vrtovi predstavljajo odlično ozadje za dramatizacijo. Učenci pri tem postanejo aktivni obiskovalci in ne več zgolj samo poslušalci vodičeve razlage in zapisovalci podatkov.

Igra vlog in didaktična načela

Z uporabo metode igre vlog uresničujemo predvsem načeli aktivnosti in nazornosti.

Metoda obsega vse tri temeljne vrste učne aktivnosti; gibalno (kinestetično), čustveno-živiljajsko (afektivno) ter umsko (intelektualno) in kot pravi Strmčnik »poučevanje in učenje najbolj uspevata, če je angažirana celotna učenčeva in učiteljeva osebnost, če so optimalno aktivirane vse njune temeljne psihofizične zmožnosti.«³¹

Gibalna učna aktivnost je vsebovana v fazi izvedbe igre vlog. V različnih fazah učenec aktivira raznovrstne procese kompleksnega mišljenja; od indukcije, dedukcije, abstrahiranja, odločanja, utemeljitve, analize perspektiv, invencije idr.³² Pri igri vlog pa se učenec še emocionalno vplete in angažira, dejstvo pa je, da je otrokova duševnost najbolj sprejemljiva za tiste učne vtise in dejavnosti, ki so čustveno obarvani.³³ Učenec bo veliko bolj razumel gospodarske posledice uvedbe železnice na Slovenskem, če bo vsebino obravnaval skozi vlogo furmana, ki je zaradi te spremembe v prometu izgubil posel.

Nazornost metoda doseže s konkretizacijo, z induktivnim metodološkim izhodiščem. Učenec spozna določeno osebo v določenem dogodku oziroma procesu v preteklosti. V učbenikih osrednji zgodovinski pojavi, sistemi, razmere in osebnosti niso konkretizirani do te mere, da bi bile osebe postavljene v poustvarjene življenjske situacije, da bi zaživele v svojem tedanjem okolju ...³⁴ Igra vlog pa konkretizira osebe, da govorijo, ukazujejo, medsebojno delujejo. Na primer učenec si bo veliko lažje predstavljal življenje v določenem obdobju, če bo le-to predstavljeno skozi dramatizacijo s konkretnimi liki in dialogi. Veliko lažje si bo predstavljal tudi mednarodno konferenco, če bo postavljen v vlogo politika oziroma zastopnika neke države. S tem dobi občutek, da so za tem stali resnični ljudje in konference ne dojema zgolj kot seznama brezosebnih sklepov oziroma odločitev.

Vendar pa moramo pri pouku zgodovine, kjer ne moremo uporabljati naravne nazornosti, ob vsem tem paziti, da v zanosu dramske ustvarjalnosti ne potvarjamo zgodovinske resnice oziroma pretirano poenostavljamo.

Po drugi strani pa metoda igre vlog kot ponazorilo doseže svoj cilj ravno zaradi poenostavljanja. Zgodovinski dogodki ali procesi, na primer mednarodne konference, običajno potekajo v skrajšanem, nerealnem času. Predstavljena so le bistvena dogajanja, odločitve in sklepi. Število dejavnih udeležencev je največkrat omejeno na nekatere ključne like, ki so poenostavljeni le na tiste življenjske vloge in značajske poteze, ki so bistvene za razumevanje dogodka ali procesa. Vrednost metode je torej, da poenostavlja zapletenost resničnega sveta in okoliščin iz resničnega življenja.³⁵

³⁰ Trškan, 2004, str. 43.

³¹ Strmčnik, str. 312.

³² Igra vlog in simulacija kot učna metoda, str. 10.

³³ Strmčnik, str. 316.

³⁴ Prav tam, str. 131.

³⁵ Stradling, str. 129.

Metoda uresničuje tudi načela postopnosti in aktualizacije, z ustrezno porazdelitvijo nalog pa tudi načelo individualizacije. Raznolikost vlog in raznovrstne oblike opazovanja omogočajo, da izvajamo načelo notranje diferenciacije. Emocionalna vpletenost in angažiranje ter razvijanje multiperspektivnega pogleda uresničujejo načelo vzgojnosti.

Cilji uporabe metode

Metoda igre vlog omogoča realizacijo raznovrstnih vzgojno-izobraževalnih ciljev, tako kognitivnih kot socialno-emocionalnih.

- Metoda učencem omogoča, da *se vživljajo* v preteklost in ljudi, ki so doživljali določene dogodke, okoliščine, čas, problem, obdobje družbenih sprememb ali so sodelovali v dogajanju.³⁶
- Učenci zaradi posredne izkušnje *bolje razumejo*, kakšno je bilo življenje v določenem obdobju ali kako je potekal določen dogodek v preteklosti.³⁷
- Učenec prakticira teoretično naučeno snov. Ob tem ima tudi priložnost za preverjanje razumevanja snovi.³⁸
- Skozi simulirane situacije učenci *upoštevajo določene dinamike*, ki so vplivale na odločitve, ki so bile v preteklosti odločilne: »upoštevanje različnih zornih kotov in različnih prednostnih nalog ljudi, ki so sprejemali odločitve, časovnega okvira, v katerem je bilo treba odločitve sprejeti, domačega in mednarodnega pritiska na te osebe, sredstev, ki so jih lahko mobilizirali, oblasti, ki so jo imeli, in omejitev te moči ter spletke, ki so vplivale na proces odločanja v tistem času.«³⁹
- Pri igri vlog se učenci bolj *osredotočijo na sam zgodovinski proces* kot pa na njegove rezultate. Nasprotno se učbenik osredotoča predvsem na posledice določenega sporazuma, pogodbe ipd. Pri igri vlog pa so bolj poudarjeni procesi, ki so bili vzrok za te posledice.⁴⁰
- Učenci *bolje povežejo* posamezne didaktične poudarke in teme v celoto. Učenci začitijo kompleksnost situacije in dogodkov ne vidijo kot osamljenih in izoliranih trenutkov v času.⁴¹
- Učenci razvijajo *multiperspektiven pogled* na zgodovinske dogodke in procese. Ugotavljajo, da ima ista, navidez jasna in nedvoumna izjava lahko drugačen pomen za ljudi oziroma, da je to odvisno od položaja človeka. Ugotavljajo, da ni nujno, da obstaja samo ena pravilna različica zgodovinskega dogodka, da je zgodovinski dogodek mogoče opisati in pojasniti na različne načine, odvisno od stališča zgodovinarja, politika, novinarja ...⁴²
- Učenci se učijo *kritičnega mišljenja*. Igra vlog se uporablja tudi za preprečevanje stereotipnih pogledov na družbo. S pomočjo igre vlog se prepreči napačna značilna sploševanja otrok.⁴³
- Igra vlog aktivira vse tipe učnih stilov, zato posledično v fazi refleksije aktivno sodeluje več učencev.⁴⁴ Posebno je vlogo metode potrebno poudariti pri *kinestetičnem tipu učenca*. Kinestetiki namreč najbolj optimalno delujejo, ko so vključeni

36 Prav tam, str. 132.

37 Prav tam.

38 Igra vlog in simulacija kot učna metoda, str. 10.

39 Prav tam.

40 Stradling, str. 132.

41 Dawson, str. 16.

42 Stradling, str. 153.

43 Counsell, str. 50–64.

44 Dawson, str. 17.

v igranje, se gibljejo, dotikajo ipd. Zato igra vlog take učence, ki sicer pogosto motijo frontalno izvajanje pouka, zelo motivira. Lastne izkušnje ter izkušnje drugih praktikov potrjujejo, da z igro vlog največji napredek pri pomnjenju in razumevanju učne snovi dosežejo prav kinestetični učenci, ki sicer pogosto dosegajo slabše učne rezultate.

- Učenec razvija veščine ustnega sporočanja oziroma druge komunikacijske spretnosti.⁴⁵
- Učenec razvija ustvarjalnost, domišljijo, predstavljivost.
- Učenec skozi igro vlog razvija vpogled v problematiko medsebojnih odnosov.⁴⁶
- Učencu igra vlog vzbuja in vzdržuje njegov interes za vsebino ter zvišuje učno motivacijo.
- Sodelovanje v igri vlog zaradi celostne angažiranosti v novih in netipičnih konfliktnih situacijah učencu predstavlja priložnost za spreminjanje lastnih stališč in ravnanj.⁴⁷

Omejitve, problemi in pomanjkljivosti metode

Največji očitek metodi je njena časovna potratnost in neekonomičnost. Tudi vživljanja učencev je omejeno in zaradi njihove neizkušenosti ne moremo pričakovati, da se bodo resnično znali vživeti v tujo osebnost. Učenci v razredu ali skupini imajo tudi različne sposobnosti komuniciranja in igranja, pa tudi vsi niso pripravljeni nastopati. Pri pouku zgodovine pa obstaja še nevarnost, da zaradi redukcije pride do pretiranega poenostavljanja oziroma zgodovinskih nepravilnosti. Precej zgodovinskih napak se pojavi tudi v primeru, ko besedilo za igro vlog pišejo učenci. Nenazadnje pa način dela z metodo igre vlog od učitelja zahteva obsežno in temeljito pripravo, kar pa še ne predstavlja zagotovila, da bo igra uspela.

Uspešnost igre vlog

Kljub vsem naštetim pomanjkljivostim pa številni praktiki ugotavljajo, da metoda igre vlog učencem omogoča razvijanje raznovrstnih znanj in veščin. V veliki meri vpliva na njihovo motivacijo, poglobljanje razumevanja in oblikovanja stališč do obravnavane učne snovi. O njeni učinkovitosti pričajo tudi redke raziskave na tem področju (glej Hallam).⁴⁸

Pozitiven vpliv metode na znanje učencev je potrdila tudi raziskava avtorice članka, ki je bila izvedena v letih 2005 in 2006. Poskusne razrede dvanajst, trinajst in štirinajstletnikov sem učila z metodo igre vlog in ugotovila, da so učenci, ki so bili poučevani z igro vlog, izkazali boljše kognitivno znanje kot učenci, ki so bili poučevani z metodo razlage. Učenci, ki so uporabljali igro vlog, so dosegli boljše rezultate tako pri pomnjenju podatkov kot pri razumevanju snovi pa tudi na področju višjih učnih miselnih procesov kot so sintetiziranje, uporaba znanja v novih situacijah in vrednotenje.⁴⁹

⁴⁵ Igra vlog in simulacija kot učna metoda, str. 10.

⁴⁶ Prav tam.

⁴⁷ Prav tam.

⁴⁸ Cooper, str. 13.

⁴⁹ Polanšek, str. 95–123.

Sklep

Metoda igre vlog sodi med metode izkustvenega učenja, katerega osnovna značilnost je, da se znanje ustvarja skozi transformacijo izkušnje. Metoda je v že dodobra uveljavljena pri poučevanju zgodovine, vendar je odločitev za njeno uporabo vse preveč odvisna od učitelja, njegovih pojmovanj pouka, učenja in poučevanja. Do nepravilnosti pogosto prihaja tudi pri izvedbi metode. Vse preveč pozornosti se namreč namenja fazi izvedbe, premalo pa fazam analize, abstraktne konceptualizacije in načrtovanja aktivnosti. Zato je za učinkovite igre vlog odločilnega pomena, da učitelj dosledno in sistematično vodi ter usmerja razmišljanje učencev skozi vse faze metode. Smiselno naj bo izbrana tudi tematika, ki naj zajame čim več učnih ciljev. Namenska uporaba metode, z jasno opredeljenimi cilji tako vodi do boljšega znanja učencev, tako na področju pomnjenja podatkov, kot pri razumevanju snovi in pri višjih miselnih procesih.

Viri in literatura

- Brodnik, V. (2001). Izkustveno učenje in aktivno poučevanje zgodovine s pomočjo igre vlog in simulacije. *Zgodovina v šoli*, letnik 10, št. 1, str. 7–10.
- Cooper, H. (2002). *History in the early years*. London; New York: Routledge Farmer.
- Counsell, C. (1999). Subject knowledge, professional knowledge and student teachers'theorising, V: *History Education: Subject Knowledge, Pedagogy and Practice*. (1999). Lancaster: St. Martin's College, str. 50–64.
- Dawson, I., Banham, D. (2002). Thinking from the inside: je suis le roi. *Teaching History*, letnik 35, št. 108, str. 12–18.
- Fines, J., Nichol, J. (1997). *Teaching Primary History*. Oxford: Heinemann.
- Igra vlog in simulacija kot učna metoda: priročnik za učitelje psihologije in drugih družboslovnih predmetov ter razrednike. (2003). Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Jones, K. (1997). *Games & Simulations Made Easy: practical tips to Improve Learning Through Gaming*. London, Stirling: Kogan Page.
- Karba, P. (2005). *Zgodovina v šoli v 21. stoletju – vse življenje uporabna popotnica: vodnik za učitelje*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Luff, I. (2002). Is role play for every history teacher? *Teaching History*, letnik 35, št. 109, str. 3.
- Marentič Požarnik, B. (1998). Kako pomembna so pojmovanja znanja, učenja in poučevanja za uspeh kurikularne prenove. *Sodobna pedagogika*, letnik 49, št. 3, str. 244–259, in *Sodobna pedagogika*, letnik 49, št. 4, str. 360–369.
- Marentič Požarnik, B. (1992). Izkustveno učenje – modna muha, skupek tehnik ali alternativen model pomembnega učenja? *Sodobna pedagogika*, letnik 43, št. 1–2, str. 1–16.
- Myers, J. (2004). Tripping over the levels: experiences from Ontario. *Teaching History*, letnik 37, št. 115, str. 52–59.
- Osowiecki, M. (2004). Let's have a Renaissance party: Seeing, hearing and doing the Renaissance party. *Teaching History*, letnik 37, št. 117, str. 34–40, in *Teaching History*, letnik 37, št. 118, str. 34–40.
- Polanšek, A. (2007). *Igra vlog pri zgodovini v osnovni šoli: magistrsko delo*. Ljubljana.
- Rohlfes, J. (1986). *Geschichte und ihre Didaktik*. Gottingen: Vandenhoeck und Ruprecht.
- Stirzaker, R. (2002). Drop the dead dictator: a Year 9 newsroom simulation. *Teaching History*, letnik 35, št. 108, str. 23–28.

- Stradling, R. (2004). Poučevanje evropske zgodovine 20. stoletja. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Strmčnik, F. (2001). Didaktika: osrednje teoretične teme. Ljubljana: Filozofska fakulteta.
- Tomić, A. (2002). Spremljanje pouka. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.
- Trojar, Š. (2003). Sodobni pogledi na pouk zgodovine. Ljubljana: DZS.
- Trškan, D. (2004). Didaktika zgodovine: gradivo za predavanja in vaje. Ljubljana: Filozofska fakulteta, Oddelek za zgodovino.
- Trškan, D. (2003). Sodobno pisno preverjanje in ocenjevanje znanja pri zgodovini v srednji šoli na izbranih temah 20. stoletja. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Wrenn, A. (2004). Making learning drive assessment: Jean of Arc – saint, witch or warrior? *Teaching History*, letnik 37, št. 115, str. 44–48.