**IMITUOJAMAS VAIDMENŲ ŽAIDIMAS**



**PAGRINDINĖS FUNKCIJOS**

| Geresni įgūdžiai | VADOVAVIMO |
| --- | --- |
| Tinka | Mokytojai, mokiniai |
| Sudėtingumo lygis | Vidutinis |
| Parametras | Individualus, grupinis |
| Minimalus dalyvių skaičius | 1 |
| Vidutinė trukmė | 60 minučių |
| Speciali įranga ir (arba) medžiagos | Ne |
| Internetinė versija | Taip |

**Apibūdinimas**

Tai pratybos, kurių metu socialiniai konfliktai ir sprendimų priėmimas imituojami atsižvelgiant į grupės interesus. Šis pratimas padeda dalyviams turėti naujų vaidmenų žaidimo / modeliavimo pareigų, prie kurių jie galbūt nėraįpratę. Taikydamas šį pratimą, žaidimo instruktorius išlaiko palyginti žemą profilį ir dalyviai gali laisvai bendrauti tarpusavyje spontaniškai.

**Tikslas / nauda**

Vaidmenų žaidimas / modeliavimas yra vertingas pratimas elgesio įgūdžiams lavinti ir praktikuoti ir gali paskatinti kūrybinį mąstymą, lyderystę bendradarbiaujant, santykių galios dinamikos suvokimą, motyvaciją ir įsitraukimą, reikalingą kalbų mokymuisi ar kitiems mokymo / mokymosi dalykams. Taikoma strategija yra naudinga socialiniam mokymuisi, kuriant realaus gyvenimo modeliavimo situacijas. Šis pratimas padeda galvoti apiesprendimų priėmimo galimybes, skatina argumentais pagrįstas diskusijas ir gerina socialinius bei elgesio pažinimo įgūdžius. Tai labai naudinga priemonė pagerinti klimatą klasėje ir žinoti galimas veiksmų, kurių imtasi, pasekmes, taip pat ieškoti galimų sprendžiamos problemos sprendimų.

**Susijusios ĮGŪDŽIŲ GRUPĖS**

NR. 3 (Kompetencijos: galios dinamikos santykiuose suvokimas) ir 8 GRUPĖ (Kompetencijos: vadovavimas bendradarbiavimu)

***Nes***

1. Supratimas apie galios dinamiką santykiuose, nes pratimas yra labai naudingas norint suprasti galios dinamiką, sutelkiant dėmesį į idėją, kad sprendimų, skirtų pagerinti klasės klimatą, kūrimas yrabendras procesas, kuriame aktyviai dalyvauja kiekvienas veikėjas. Situacijų modeliavimas taip pat padeda suprasti kiekvieno aktoriaus galios vaidmenį ir galios disbalansą dėl skirtingų vaidmenų. Žinodami savo, kaip galios, vaidmenį, mokytojai gali padėti janaudotis teigiamai, kartu palengvindami klasės klimatą. Diskusijoje galima sutelkti dėmesį į tai, kaip stiprios emocijos išreiškiamos iš kitos perspektyvos.
2. Bendradarbiavimo lyderystė, nes šis metodas sutelkia dėmesįį vieno lyderio arbatos m galią ir įtraukia visus į sprendimų priėmimo procesą. Šių metodų tikslas yra paruošti mokinius prisiimti kitų vaidmenį vaidmenų žaidime; plėtoti individualų potencialą ir skatinti didesnį įsipareigojimą bendram tikslui; ugdyti sąveikos įgūdžius aplinkoje, kurioje idėjas ir požiūrius laisvai aptaria patys studentai.

***1 žingsnis / paruošimas***:

* Šiame etape žaidimo instruktorius turės sutelkti dėmesį į temą, pateikti imituotą situaciją, pasirinkti ir priskirti vaidmenis. Vaidmenų pasiskirstymą galima priskirti kiekvienam dalyviui pateikiant kortelę su tiksliu vaidmens aprašymu . Šis žingsnis reikalauja išsamių tyrimų ir dizaino, nes jame turi būti atsižvelgta į kuo daugiau temos aspektų ir pateiktos aiškios instrukcijos, ko tikimasi iš dalyvių. Individualios instrukcijos turėtų būti labai konkrečios. Pavyzdžiui:

1. 1 dalyvis:

- Norite būti grupės lyderiu;

- Į projektą nežiūrite labai rimtai arba turite daug idėjų. - Jūs esate geriausias D žaidėjo draugas ir visada jį palaikote.- Gaukite žemesnį profilį per pirmąsias 10 minučių.

- Jums nepatinka 5 dalyvis.

1. 2 dalyvis:

- Jūs paprastai esate negatyvus ir mėgstate viskuo abejoti.- Jūs mažai arba visai neįsivaizduojate savo.- Jaučiate, kad 4 dalyvis yra atsakingas už grupę ir paprastai atmetatejos idėjas. - Gaukite žemesnį profilį sąveikos viduryje apie 10 minučių.

* Visa dalyvių grupė gali būti suskirstyta į pogrupius, o vaidmenų pasiskirstymas gali būti atliekamas kiekvienoje grupėjearba.

***2 žingsnis / šildymas***:

* Pradėkite žaidimą ir išbandykite priskirtus vaidmenis apšilimo veikloje, kuri naudojama paruošti grupę vaidmenų žaidimams. Skirkite mokiniams pakankamai laiko ištirti savo vaidmenis, užduoti klausimus ir susipažinti su peizažu. Jei reikia, apšilimo veikla gali būti pratęsta, nes kai kuriems dalyviams tai gali būti pirmas kartas, kai jie patiria tokio tipo mokymąsi, todėl dalyviams naudinga pateikti pasiūlymų ar pavyzdžių.

***2 žingsnis / taikymas***:

* Grupėpradeda žaisti vaidmenimis, remdamasi vaidmenų aprašymais.
* Faktinio vaidmenų žaidimo / modeliavimo metu instruktorius prisiims stebėtojo vaidmenį ir prireikus įsikiš.
* Instruktorius gali veikti kaip moderatorius, jei studentams reikiaaptarti problemas, arba jie gali tiesiog pateikti galutinę santrauką žaidimo pabaigoje.

***3 pakopa / Vertinimas:***

* Žaidimo instruktorius turėtų paprašyti dalyvių apmąstyti savo pasiekimus. Dalyviai dalijasi jausmais apie tai, ką reiškia būti viename ar keliuose vaidmenyse.

**Galutinis svarstymas**

15 minučių (apytiksliai) instruktorius paprašo dalyviųpasidalyti savo patirtimi plenariniame posėdyje.

Galimi klausimai:

* Kuris iš sprendimų atrodo įtikinamiausias?
* Ką jautėte, kaip galėjote išreikšti savo emocijas?
* Kokių problemų turėjote rungtynių metu?
* Ar žaidimas buvo realus?
* Kokias jo dalis būtų galima pritaikyti kitose situacijose? Kokios situacijos?

Tai, kad visi mokiniai įsitraukia vieni su kitais ir dalijasi patirtimi, skatina didesnį apmąstymą, kuris skatina kritinį mąstymą ir pozityvią sąveiką.

**Specifinės medžiagos**

- Lenta ir pieštukas, skirti parašyti trumpą imituojamos situacijos ir (arba) individualių vaidmenų aprašymą.

- Popierius ir pieštukas, kad kiekvienam dalyviui būtų pateikta kortelė su tiksliomis individualiomis instrukcijomis, jei reikia.

**Patarimai ir gudrybės**

* Žaidimo instruktorius pradeda ir baigia žaidimą.
* Priskiriant vaidmenis ir kuriant instrukcijas dalyviams, konkrečios užduotys su konkrečiais laiko apribojimais padeda dalyviams išlikti nesuvaržytiems ir organizuotiems.
* Jei reikia, instruktorius gali pasiūlyti pertrauką tam tikru žaidimo metu, kad paskatintų apmąstymus. Pavyzdžiui, pauzė turėtų būti padaryta, jei modeliavimas sukelia labai stiprias emocijas ar konfliktus.

**Internetinė versija**

[www.spatial.chat](http://www.spatial.chat) gali būti alternatyvi internetinė platforma, kurią galima naudoti šiam pratimui atlikti.

**Nuorodos - žiniatinklio nuorodos**

* Tompkinsas, P. K. (1998). Žaidimas vaidmenimis / modeliavimas. Interneto TESL žurnalas, 4 (8), 143-150. : <http://iteslj.org/Techniques/Tompkins-RolePlaying.html>
* Alabsi. 2016. Vaidmenų žaidimo strategijos efektyvumas žodyno mokyme. Kalbų studijų teorija ir praktika, 6(2) 227-234.
* Krisdiana, B. P., Irawati, E., & Kadarisman, A. E. (2018). Integruoto vaidmenų žaidimo cžodžių kortelėse efektyvumas mokinių žodiniams gebėjimams bendrauti. Jurnal Pendidikan Humaniora, 6(2), 78-84.