



STAKKAHLÍÐ - 105 REYKJAVÍK

Hlutverkaleikir

Erla Kristjánsdóttir
Ingvar Sigurgeirsson

Apríl 1990

(Aðeins til notkunar á námskeiðum í
Kennaraháskóla Íslands.
Hefur áður verið fjölfaldað
sem hluti handbókar um samfélagsfræðikennslu)

Hlutverkaleikur (role-play) er aðferð sem byggist á því að nemendur taka sér ákveðin hlutverk í leik og leysa í leiknum ákveðið vandamál sem fyrir þá er lagt.

Þau hlutverk sem nemendur taka að sér í leiknum geta verið hlutverk annars fólks eða að þeir leika sjálfa sig við ákveðnar aðstæður. Svið leiksins er ýmist raunverulegt eða ímyndað. Leikurinn getur gerst í fortíð, nútíð eða framtíð, við aðstæður sem nemendur þekkja eða í framandi umhverfi.

Megintilgangur hlutverkaleikja er að hrinda af stað umræðum um ákveðið viðfangsefni. Viðfangsefnið felst í ákveðnu vandamáli sem nemendur þurfa að vega og meta og leiða til lykta. Með hlutverkaleikjum er stefnt að því að nemendur setji sig í annarra spor og læri þannig að skilja ólík sjónarmið, viðhorf og tilfinningar. Þannig er hlutverkaleikjum ætlað að örva ímyndunarafli og frjóa hugsun.

Í námskrá um samfélagsfræði segir m.a. svo í kafla um viðhorfsmarkmið:

„Stefna þarf að því að nemendur verði færir um að setja sig í annarra spor og geti athugað og túlkað fyrirbæri út frá fleiri sjónarhornum en sínu eigin.“

Mjög hefur verið um það deilt hversu raunhæft það sé að setja fram markmið af þessu tagi: „að nemendur setji sig í spor annarra“. T.d. hefur verið bent á að öruggt sé að átta sig á því hvað raunverulega felist í því þegar sagt er „að setja sig í spor annarra“. Um þetta verður ekki fjallað hér að öðru leyti en því að benda má á að sé einhver aðferð yfirleitt líkleg til að stuðla að því að slíkum markmiðum verði náð þá er það hlutverkaleikur.

Oft er gerður greinarmunur á leikrænni tjáningu annars vegar og hlutverkaleikjum hins vegar. Slík aðgreining er nokkuð á reiki og sumir vilja raunar líta á hlutverkaleiki sem einn þátt leikrænnar tjáningar. Það er þó að ýmsu leyti heppilegt að gera greinarmun á þessum tveimur aðferðum eins og nú verður að vikið.

Leikræn tjáning byggist einkum á frjálsri tjáningu, þar sem kennarinn leitast við að fá nemendur til að túlka viðfangsefni í

leik upp á eigin spýtur. Hlutverkaleikur er hins vegar bundnari aðferð en leikræn tjáning. Þetta er auðvelt að skýra með dæmi:

Hugsum okkur að nemendur hafi verið að kynna sér lífnaðarhætti eskimóa áður fyrr (sbr. námsefni í samfélagsfræði á 3. námsári). Kjósi kennarinn að beita leikrænni tjáningu í sambandi við það verkefni gæti hann beðið nemendur (hóp) að leika eskimóafjölskyldu. Nemendur koma sér sjálfir saman um efnissvið og sögupráð. Þegar beitt er leikrænni tjáningu er talið æskilegt að kennarinn hafi sem minnst afskipti af því hvernig nemendur leysa verkefnið svo þeirra eigin túlkun og ímyndunarafli fái sem best notið sín.

Kjósi kennarinn hins vegar að nota hlutverkaleik setur hann fram ákveðin markviss fyriræli, þ.e. hann setur leiknum ákveðnar skorður og innan þeirra verða nemendur að halda sig. Með hliðsjón af námsefni um eskimóa gætu fyrirælin verið t.d. á þessa leið:

„Við skulum hugsa okkur eskimóafjölskyldu áður fyrr. Fólkið situr inni í snjóhúsinu. Öll fæða er á þrotum og úti er blindbylur. Fólkið ræðir saman um hvort vert sé að freista þess að einhver haldi út í óveðrið og reyni að afla fanga.“

Einn hópur nemenda fær síðan það verkefni að leika fjölskylduna með hliðsjón af þessum fyrirælum. Hvað á fjölskyldan að taka til bragðs?

Þeir nemendur sem ekki taka beinan þátt í leiknum fylgjast með og hafa ákveðnar spurningar sem kennarinn leggur fyrir þá til hliðsjónar. Þegar leikhópurinn hefur sýnt hvernig hann vill að fjölskyldan leysi þann vanda sem að steðjar, ræða nemendur saman um leikinn og um þá lausn sem fram hefur komið.

Í hlutverkaleik fá leikararnir aðeins stutta stund til undirbúnings e.t.v. aðeins örfáar mínútur eða þeir leika beint, af fingrum fram.

Í hlutverkaleik skiptir það meginmáli hvernig nemendur leysa vandann. Þar liggur mestur þungi á umræðunum. Í leikrænni tjáningu er það frjáls og óþvinguð tjáning nemenda, þátttaka þeirra og virkni sem mestu máli skiptir.

Reynslan bendir til þess að það sé nokkuð einstaklingsbundið hvernig kennurum lætur að beita leikrænni tjáningu - sumir virðast ekki „finna sig“ í þeirri aðferð. Það getur því verið gott að greina á milli leikrænnar tjáningar og hlutverkaleikja þar sem síðari aðferðin er að mörgu leyti auðveldari og hnitmiðaðri en hin fyrrnefnda aðferð og tengist oft beint ákveðnu námsefni eða viðfangsefni.

Tvö dæmi um hlutverkaleiki.

Best er að lýsa hlutverkaleikjum með hliðsjón af ákveðnum dæmum. Hér verða tekin tvö dæmi, hið fyrra miðað við unga nemendur en hið síðara við eldri og þroskaðri nemendur.

Fyrri dæmið er tekið með hliðsjón af lýsingu úr bókinni Role-playing for Social Values eftir hjónin Fannie og George SHAFTEL

(sbr. bókaskrá):

ATHUGASEMDIR:

Tíu ára gamlir nemendur leika „Kofann“.

Kennarinn: Munið þið þegar Jóna gleymdi nestispeningunum sínum í úlpunni frammi á gangi og þeir hurfu. Þá ræddum við mikið saman um hvað ætti að gera ef einhver fyndi peninga. Stundum er erfitt að ákveða hvað rétt er að gera. Kemur það stundum fyrir ykkur?

KYNNING Á VANDAMÁLI.

Kennarinn höfðar til ákveðins atviks sem gerðist í skólanum.

Með þessari athugasemd reynir kennarinn að skapa andrúmsloft þar sem nemendur geta tjáð sig frjálst og sagt það sem þeim býr í brjósti.

(Nokkrir nemendur samþykkja með því að kinka kolli).

Nú atla ég að lesa fyrir ykkur sögu um dreng sem einmitt komst í sams konar vanda. Foreldrar hans vildu að hann gerði eitt en félagar hans vildu að hann gerði annað. Drengurinn reyndi að sigla á milli skers og báru og komst í vandræði. Sagan sem ég atla að segja ykkur hefur engan enda. Þið eigið að leiða söguna til lykta.

Nemandi: Er hún eins og þessi sem þú sagðir okkur um daginn?

Kennarinn: Já.

Nemandi: Ó- Af hverju lestu ekki fyrir okkur sögu sem hefur endi?

Kennarinn: Þegar þú kemst í vandræði kemur þá alltaf einhver til þín og leysir þau fyrir þig?

Nemendur þekkja af fyrri reynsl sögur af svipuðu tagi.

Svar eins og þetta er mjög venjulegt þegar hlutverkaleik eru annars vegar. Nemendur vilja heyra sögur sem enda vel. Oft líður nokkur tími

Nemandinn: Nei - Það er sjaldan.

Kennarinn: Í lífinu verðum við oft að glíma við vandamál okkar sjálf. Þessar sögur æfa okkur í að fást við vandamál. Ef við athugum þær vandlega getum við skoðað hvernig hægt er að leysa sama vanda eftir mörgum leiðum.

Síðan getum við reynt að velja bestu lausnina.

Ég ætla að lesa söguna fyrir ykkur og biðja ykkur um að velta því fyrir ykkur hvað þið gerðið í sporum söguhetjunnar.

(Kennarinn les söguna "Kofann" fyrir nemendur. Þráður hennar er rakinn hér á eftir í stuttu máli).

Tommi og vinir hans hafa með sér félag. Frændi eins drengsins býður þeim að nota kofa sem stendur á lóðinni við hús hans til fundarhalda með því skilyrði þó að þeir geri við kofann, máli hann og snyrti.

Tommi samþykkir að vera með í þessu. Hver drengjanna þarf að greiða kr. 2000 í sjóð. Tommi telur sig geta safnað þessum peningum með því að selja dagblað. Hann biður foreldra sína um leyfi til að vera með í félaginu en honum til sárra vonbrigða segja þeir að hann verði að leggja eigið fé inn á banka. Nú kemst Tommi í nokkurn vanda því félagar hans eru þegar búnir að kaupa allt það efni sem á þarf að halda til að gera við kofann.

Pétur, vinur Tomma, „bjargar“ málinu með því að „fá að láni“ þá peninga sem á vantar úr sparibauk systur sinnar. Tommi fer nú miklu oftari en áður að selja dagblaðið en segir foreldrum sínum ekki frá því og leggur peningana sem hann þannig vinnur sér inn til hliðar.

Dag nokkurn uppgötvar systir Péturs að peningarnir eru horfnir úr sparibauknum. Pétur segir henni eins og er en hún krefst þess að þeir

uns þeir fara að hafa gaman af að glíma við sögur sem þeir þurfa sjálfir að leiða til lykta.

Býr nemendur undir að hlusta af athygli.

skili peningunum strax næsta dag -
annars segi hún frá.

Drengjunum tekst ekki að aura saman
fyrir því sem á vantar. Enn vantar
kr. 600. Þeir segja við Tomma að hann
verði að leggja fram mismuninn.
Tommi hefur miklar áhyggjur. Hann
reynir að selja dagblaðið en salan
er afar dræm.

Hann gengur í hús og býður blaðið
til sölu.

Gamall maður kaupir af honum blað.
Þegar Tommi er á leiðinni út upp-
götvar hann að gamla manninum
hafa orðið á mistök. Hann hefur
greitt kr. 1000 í stað 100.
Tommi hefur nú undir höndum kr.
1000 sem leyst geta allan hans vanda.
Tommi stendur á ganginum. Hann er
á báðum áttum. Á hann að skila
peningunum: Á hann að halda
peningunum sem hann þarf svo mjög á
að halda?

Kennarinn: Hvað ætti Tommi að gera?

Nemandi: Ég held að hann haldi
peningunum.

Kennarinn: Hvað gerist svo?

Nemandi: Hann verður að borga
félögum sínum.

Annar nemandi: Hann getur það
ekki. Það kemst örugglega upp
og hann veit það.

Þriðji nemandi: Hvernig? Enginn
veit að hann er með peningana.

Kennarinn (við síðasta nemenda): Vilt
þú koma hérna Nonni og leika Tomma?

(Nonni gengur til kennarans).

Þú þarft einhverja þér til aðstoðar -
er það ekki?

Nonni: Ég þarf einn til að leika
gamla manninn og nokkra til að
leika strákana í félaginu.

(Leikarar valdir).

Kennarinn biður nokkur börn um að
taka þátt. Sviðið er ákveðið. Eitt
horn í skólastofunni er haft fyrir
kofann þar sem félagar Tomma

Hvetur nemandur til að
reyna að finna lausn á
vandanum.

Greinir vandamál.

Lýsir persónulegum sjónar-
miðum.

LEIKARAR VALDIR.

Kennarinn velur viljandi
nemanda sem setur fram
andfélagslega lausn.

Með því að leyfa nemandanum
að velja hvetur kennarinn
hann til að finna eigin lausn.

bíða eftir því að hann komi með peningana. Stóll í öðru horni er hurðin hjá gamla manninum.

Kennarinn: Hvar ætlar þú að byrja Nonni?

Nonni: Ég ætla að byrja á því að selja blaðið.

Kennarinn: Jæja krakkar mínir. Um leið og þið fylgist með skuluð þið athuga hvort eitthvað þessu líkt gæti gerst í veruleikanum. Reynið að gera ykkur grein fyrir afleiðingunum - hvað gerist næst? E.t.v. eruð þið ekki sammála og þegar Nonni er búinn að leika - ræðum við um fleirimöguleika og prófum þá.

HLUTVERKALEIKUR - 1. TILRAUN.

(Tommi knýr dyra. Drengurinn sem leikur gamla manninn „opnar“ dyrnar).

Tommi: Má bjóða þér að kaupa dagblað.

Gamli maðurinn: Já þakka þér fyrir. Gjörðu svo vel. Hér eru hundrað krónur.

(Gamli maðurinn lokar dyrunum. Tommi lítur á seðilinn. Honum bregður í brún þegar hann sér að hann heldur á kr. 1000. Hann snýr sér við og býst til að knýja dyra en hættir við. Því næst gengur hann yfir skólastofuna þangað sem félagar hans bíða).

Tommi: Hæ. Ég er með peningana.

Eddi: Fínt. Þá er þetta allt klappað og klárt.

(Leiknum lokið).

Kennarinn: Jæja, þá er Nonni búinn að sýna ykkur hvernig hann vill leysa málið. Hvað finnst ykkur?

Nemandi: Iss, þetta getur ekki gengið.

Nonni: Hvers vegna ekki?

Nemandinn: Gamli maðurinn hringir á blaðið og lætur þá vita og þú fengir aldreii að selja blöð aftur.

SVIÐSETNING.

Kennarinn aðstoðar svo allt gangi fljótt og vel fyrir sig.

ÁHORFENDUR BÚNIR UNDIR AÐ FYLGJAST MEÐ LEIKNUM.

UMRÆÐUR.

Kennarinn hvetur nemendur til að ræða málið.

Annar nemandi: Svo fengir þú samviskubit.

Kennarinn: Hvað áttu við?

Annar nemandi: Þegar maður hefur gert eitthvað af sér þá líður manni illa.

Kennarinn: Hefur þú tillögu um aðra lausn á vandanum?

Leitar eftir fleiri tillögum.

Nemandinn: Já, hann ætti að láta gamla manninn vita. Kannski leyfir gamli maðurinn honum að eiga peningana.

Kennarinn: Viltu leika þetta fyrir okkur Eiríkur?

HLUTVERKALEIKUR - 2. TILRAUN
(Valdir eru nýir leikarar).
(Tommi selur blaðið og uppgötvar að hann hefur kr. 1000 í höndunum).

Tommi: Nú er ég svo aldeilis hissa. Ég verð að skila þessu.
(Bankar).

Gamli maðurinn: Hvað nú vinur?

Tommi: Þú borgaðir blaðið með 1000 kr.

Gamli maðurinn: Já þú ert svei mér heiðarlegur. Ég er svo aldeilis hissa. Þú mátt eiga þessar krónur vinur.

(Leiknum lokið).

UMRÆÐUR

Kennarinn: Jæja, hvað fannst ykkur um þessa lausn?

Nokkrir nemendur: Þetta er fín lausn. Þetta bjargar málinu.

Kennarinn: Haldið þið að þetta gæti gerst í raunveruleikanum?

Hvetur til raunsæis.

Nemandi: Þetta kom einu sinni fyrir mig. Ég fékk of mikið til baka í búð og afgreiðslumaðurinn sagði að ég mætti eiga peningana.

Kennarinn: Hvað voru það miklir peningar?

Nemandinn: 50 kr.

Kennarinn: En hér er um 1000 kr. að ræða.

Nemandinn: Já, það er of mikið. Kannski gæfi gamli maðurinn Tomma 100 kr.

Kennarinn: Hvað finnst ykkur hinum?

(Nemendur lýsa samþykki sínu við því að 1000kr. séu of há upphæð).

Kennarinn: Hvernig á Tommi þá að leysa vandann?

Nemandi: Mér finnst að hann ætti að ræða um þetta við mömmu sína.

Kennarinn: Hvers vegna við mömmu sína?

Nemandinn: Jú, þegar pabbi minn segir nei þá fer ég til mömmu og bið hana.

Annar nemandi: Það er nú allt öðruvísi hjá mér.

(Nemendur segja frá. Umræðunum lýkur með því að kennarinn biður einn nemandann að stjórna leiknum).

HLUTVERKALEIKUR - 3. TILRAUN.

(Sviðið er heima hjá Tomma).

Tommi: Mamma, ég er í slæmri klípu.

Móðirin: Hvað er það sem bjátar á?

(Tommi segir móður sinni alla söguna).

Móðirin: Þetta hefðir þú átt að segja mér fyrir Tommi minn.

(Tekur fram veski)

Gjörðu svo vel. Hér eru peningarnir. Svo ræðum við þetta betur við hann þabba þinn í kvöld.

(Leiknum lokið).

Kennarinn: Hvað gerist nú?

Hvetur nemendur til að glöggv sig á afleiðingunum.

Nemandi: Tommi fær fyrir ferðina.

Nemandi: Hann verður að láta sig hafa það. Þetta er besta lausnin.

(Nemendur ræða áfram um lausnina og nokkrir segja sögur af sjálfum sér).

Þetta dæmi sýnir all vel framkvæmd hlutverkaleiks - einkum hvernig fléttað er saman umræðum og stuttum leikatíðum sem sett eru á svið undirbúningslítið. Lýsingin sýnir einnig vel að það eru umræðurnar sem eru þýðingarmesti hluti aðferðarinnar.

Seinna dæmið er tekið með hliðsjón af lýsingu Elliot SEIF úr bókinni Teaching Significant Social Studies in the Elementary School (sjá bókaskrá):

Viðfangsefni: Vandamál sem skapast þegar nemandi neitar að fara í skólann.

Svið: Við kvöldverð á heimili drengsins. Fjölskyldan situr að snæðingi. Faðir, móðir, systir og drengur.

Kennarinn velur þátttakendur í leikinn. Hver leikaranna fær ákverðin fyrirmáli í hendur (skráð á blaðsnepil):

Faðirinn: Þú ert nýkominn heim eftir langan og strangan vinnudag. Þú ert alls ekki í skapi til að ræða fjölskylduvandamál. Þú ert venjulega mjög strangur við son þinn og ætlast til þess að hann hegði sér vel í skólanum og heima fyrir.

Móðirin: Þú vinnur vaktavinnu og ert að fara á kvöldvakt. Þú vilt ræða vandamálið áður en þú ferð.

Sonurinn: Þú hefur reiðst við bekkjarféлага þína. Þú getur alls ekki hugsað þér að fara aftur í skólann. Þú verður að gefa foreldrum þínum skýringu. Þú ákveður að hefja máls á þessu við kvöldverðinn.

Systirin: Þér gengur alltaf vel í skólanum. Þú stríðir bróður þínum. Ykkur kemur sjaldan vel saman.

Áður en leikurinn hefst ræðir kennarinn við leikarana og gengur úr skugga um að þeir skilji fyrirmalin. Engum nema leikendunum er leyft að sjá fyrirmalin.

Einnig býr kennarinn nemendur undir að fylgjast með leiknum. Gott er að gefa þeim ákveðnar spurningar að styðjast við meðan þeir horfa á leikinn. Einnig má skipta verkum milli áhorfenda þannig að sumir fylgjast sérstaklega með ákveðinni persónu.

Dæmi um spurningar sem áhorfendur hafa til hliðsjónar:

- Hver eru viðbrögð heimilisfólksins þegar vandamálið kemur til umræðu?
- Er heimilisfólkið sammála? Hverjir eru ósammála?
- Reynir fjölskyldan að hjálpa drengnum? Hvernig?

- Hver eru vandamál drengsins?
- Hvernig myndir þú bregðast við í sömu aðstæðum?

Þegar undirbúningi er lokið er leikpátturinn fluttur. Kennarinn ákveður hversu lengi leikurinn varir.

Að leiknum loknum fara fram umræður. Þá má ræða margar spurningar, dæmi:

- Hvað gerðist í leiknum?
- Hvernig leið drengnum?
- Hvað vakti fyrir foreldrunum?
- Hvers vegna vildi drengurinn ekki fara í skólann?
- Hvernig kom systirin fram við bróður sinn? Hvers vegna?
- Hvað hefðir þú sagt við drenginn? Hvernig hefðir þú leyst vandamálið?

Ef nýjar hugmyndir skjóta upp kollinum í umræðunum kemur vel til greina að leika þær.

Framkvæmd hlutverkaleikja.

Dæmin hér að framan sýna vel mismunandi aðferðir við undirbúning og framkvæmd hlutverkaleikja. Segja má að eftirtöldum meginlínum sé fylgt:

1. Kennarinn kynnir vandamál fyrir nemendum. Oft les hann sögu fyrir börnin. Stundum er viðfangsefnið lýsing á ákveðnum aðstæðum (sbr. síðara dæmið hér að framan). Með ungum börnum gefst oft vel að kynna efnið með hliðsjón af myndum eða myndasögum.

Dæmi:

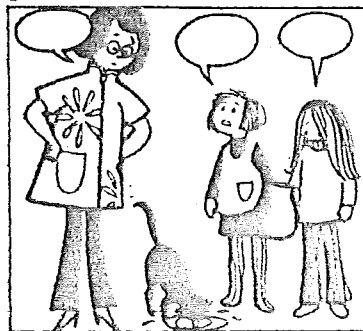
Skoðið myndirnar nokkur saman.

Athugið hvað Elsa, Lísu og móðir þeirra gætu verið að segja.

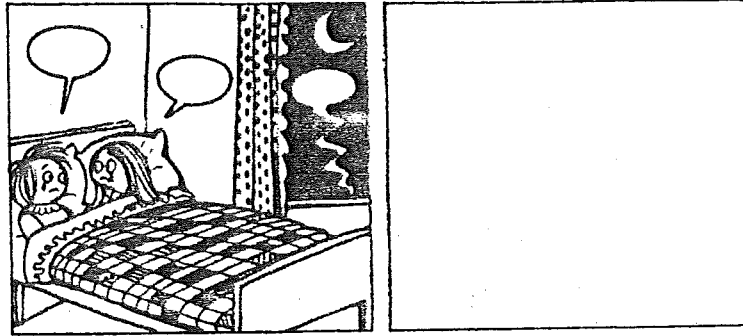
Semjið síðan framhald sögunnar og leikið hana.



Elsa og Lísu finna kött sem eltir þær alla leiðina heim.



Móðir þeirra leyfir þeim að gefa ketinum mjólk en þær fá ekki að halda honum.



Um nóttina heyr þær
ámátlegt væl og mjálm
fyrir utan gluggann.

Hvað gera stúlkurnar?

(MALM; UNDEN, 1977, 16).

2. Leikarar valdir. Í byrjum er ráðlegt að leita eftir sjálfboðaliðum.
3. Áhorfendur búnir undir að fylgjast með leiknum. Þetta stig er afar mikilvægt því áriðandi er að áhorfendur séu virkir. Best er að hafa skráðar spurningar.
4. Sviðsetning. Sviðið afmarkað. Ákveðið „hvað á að vera hvað og hvar“.
5. Hlutverkaleikur. Leikararnir flytja þáttinn. Séu nemendur þrautþjálfaðir og ófeimnir kemur vel til greina að taka leikinn upp á segulband.
6. Umræður um efnið. Þessi hluti aðferðarinnar er sá sem mestu skiptir. Kennarinn verður að vera vel undir umræðurnar búinn og hafa spurningar á hraðbergi.
7. Ef fram koma aðrar hugmyndir um lausn vandans er leikið aftur. Nýir leikarar.
8. Umræður.

(Sbr. SHAFTEL OG SHAFTEL, 1967, 74 - 83)

Gildi hlutverkaleikja.

Hér verður enn vitnað til bókar SHAFTEL OG SHAFTEL (1967; 26 - 49) sem fjalla ítarlega um gildi hlutverkaleikja. M.a. nefna þau eftirtalin atriði:

- Hlutverkaleikur hjálpar nemendum að skilja að athafnir eiga sér orsakir.

Í hlutverkaleik gefst tækifæri til að leita svara við spurningum eins og t.d.:

Hvers vegna gerðu þeir þetta?

Hvers vegna leið þeim svona?

Einnig komast nemendur oft að raun um að atburðir eiga sér iðulega margþættar og flóknar orsakir.

- Hlutverkaleikir auka næmi nemenda gagnvart tilfinningum annarra.

Í hlutverkaleikjum verða nemendur oft að glöggva sig á tilfinningum annarra og gera sér í hugarlund hvernig öðrum líður. Jafnframt gera þeir sér oft grein fyrir því að tilfinningar hafa mismunandi áhrif á hegðun og athafnir.

- Hlutverkaleikir geta veitt útrás fyrir spennu og bældar tilfinningar.

- Hlutverkaleikir skapa tækifæri til handa kennaranum að greina þarfir nemenda sinna.

Leikurinn veitir kennaranum margvíslegar upplýsingar um nemendur. Þær má m.a. ráða af því hvernig þeir bregðast við mismunandi aðstæðum og hvaða aðferðum þeir beita við að kljást við þann vanda er þau standa frammi fyrir í leiknum. Þetta getur kennarinn haft til hliðsjónar þegar hann skipuleggur næstu viðfangsefni.

- Þátttaka í hlutverkaleik getur styrkt og bætt sjálfsmynd barnsins.

SHAFTEL og SHAFTEL benda á að rannsóknir sýni að gengi barns í skóla ráðist m.a. af sjálfsmynd þess. Barnið öðlast sjálfsmynd sína m.a. með því að athuga hvernig aðrir bregðast við því.

Hlutverkaleikjum má beita markvisst til að hafa jákvæð áhrif á stöðu nemanda innan hóps. Ef t.d. einhver nemandi á í stöðugum útistöðum við bekkjarsystkini sín, getur kennarinn fengið honum hlutverk sem er gjörólíkt því sem hann gegnir daglega í hópnum. Slíkt hlutverk má velja þannig að það leiði í ljós sterkar hliðar nemandans. SHAFTEL - hjónin telja að beiting hlutverkaleikja efli jákvæð tengsl og samskipti inna nemendahópsins. Í því skyni má m.a. nota sem efni í hlutverkaleiki sögur sem fjalla um ýmis konar vandamál fólks og tilfinningar.

- Hlutverkaleikir fela í sér rannsókn á ólíkum hlutverkum.

Hver einstaklingur gegnir mörgum ólíkum hlutverkum. Í hlutverkaleik má gera hlutverkin að rannsóknarefni og athuga þau frá ýmsum hliðum. Hæfni barnsins til að gera sér grein fyrir þeim kröfum sem til þess eru gerðar við ólíkar aðstæður ræður miklu um það hvernig því farnast félagslega.

- Hlutverkaleikir fela í sér rannsókn á viðhorfum og gildum.

Þegar nemendur taka sér í leik hlutverk fólks sem býr við ólíka lífshætti, menningu og trúarbrögð reynir verulega á hvort þeir geta sett sig í spor þess fólks sem þeim er ætlað að túlka. Gera nemendur sér t.d. grein fyrir því að persónurnar sem þeir eru að leika geta haft viðhorf sem eru gjörólík þeirra?

Vitaskuld hættir nemendum til að ætla persónum sínum eigin viðhorf. Þannig endurspeglar leikurinn oft þau viðhorf og gildi sem ríkja í þeim hópum er barnið tilheyrir. Kostur hlutverkaleikja er m.a. að með honum má flytja atburði og umhverfi utan skólans inn í skólastofuna til rannsókna. Un leið skapast tækifæri til að athuga viðhorf og gildismat sérstaklega.

- Eitt hið mikilvægasta í sambandi við hlutverkaleiki er að þeir gera kleift að þróa heilbrigð samskipti innan nemendahópsins.

Hlutverkaleikir geta hjálpað nemendum að skilja tilfinningar annarra, hvernig hópur getur verið jákvæður eða neikvæður í garð einstaklings og þeir geta gert nemendur nærari á ólík einkenni og hæfileika hvers annars.

SHAFTTEL - hjónin telja að þegar vel tekst til geti hlutverkaleikir stuðlað að góðum félagsanda og gagnkvæmum jákvæðum viðhorfum. Þau segja:

„Með vandlegu vali á sögum sem fela í sér mannleg vandamál, má efla virðingu nemenda fyrir einstaklingsmismun innan hópsins. Hvernig það er að vera „öðruvísi“ má gera að sérstöku athugunarefni. Kanna má ýmsar leiðir til að hjálpa barni sem er „öðruvísi“ til að öðlast viðurkenningu og innra öryggi.“

(SHAFTTEL og SHAFTTEL, 1967,42).

- Hlutverkaleikir fela í sér þjálfun í að fást við vandamál.

Í leiknum verða nemendur að fást við ákveðin vandamál, skýr-greina þau og leita leiða til lausna. Oft koma margar ólíkar leiðir til greina og þá reynir á að nemendur þoli og þori að takast á við verkefni sem eiga engin ákveðin „rétt“ eða „röng“ svör.

- Hlutverkaleikir geta leitt til þess að nemendur venjist því að gera sér grein fyrir orsökum og afleiðingum.

Mikilvægt er að nemendum sé gert ljóst að í hlutverkaleikjum „má gera mistök“. Leikurinn er eins konar tilraun.

Þessi sjónarmið SHAFTEL og SHAFTEL byggjast ekki á rannsóknum. Þetta eru skoðanir þeirra - skoðanir fólks em hefur sterka trú á þessum aðferðum.

Rétt er að huga að því hvað rannsóknir leiða í ljós um gildi hlutverkaleikja. Um þetta fjallar John COCKRELL í bók sinni Role-Playing in the Classroom (sjá heimildaskrá). COCKRELL bendir á að afar erfitt sé að henda reiðurá gildi hlutverkaleikja með hefðbundnum rannsóknaraðferðum. Hann telur að sterk rök hnígi að því að gildi hlutverkaleikja felist einkum í (1) jákvæðum áhrifum á „andrúmsloftið“ innan nemendahópsins, (2) því að gera viðhorf nemenda til skólans, skólastofunnar og kennarans jákvæðari og (3) skapa jákvæðari viðhorf til fólks er tilheyrir minnihlutahópum eða býr við önnur lífskilyrði en nemendur (COCKRELL, 1972, 3).

COCKRELL telur enn fremur að með hlutverkaleikjum takist oft að laða fram þekkingu nemenda á samskiptum og athöfnum fólks, þekkingu sem ekki sé unnt að afla með öðrum leiðum og einnig að hlutverkaleikir geti orðið nemendum vettvangur tilrauna með orð, athafnir og hegðum sem leiði til þess að nemendur geti tengt hugmyndir við athafnir, skilgreint þekkingarleg eða félagsleg vandamál og dregið eigin ályktanir.

Hlutverkaleiki er hægt að nota í margvíslegum tilgangi t.d. með ákveðnu námsefni, myndum, sögum eða í tengslum við umræður um atvik eða aðstæður úr daglegu lífi og starfi. Þessi aðferð krefst engra sérstakra kennslutækja eða ákveðinna ytri aðstæðna. Allt sem til þarf er hópur nemenda og kennari sem hefur þekkingu á aðferðinni og kunnáttu í að beita henni.

Hlutverkaleikjum má líkja við tilraun þar sem nemendur taka ákveðnar félagslegar aðstæður til gaumgafilegrar athugunar, rannsaka mismunandi kosti og afleiðingar þeirra.

Hlutverkaleikir veita nemendum tækifæri til að læra af reynslu og mistökum við aðstæður þar sem ekki þarf að „svara til saka“ þótt illa fari. Leikurinn getur varpað ljósi á samskipti manna og veitt nemendum innsýn í félagslegar og sögulegar aðstæður.

Verkefni 1

Veldu þér nemendabók um samfélagsfræði.

Athugaðu hvort í bókinni er að finna efni sem nota má í hlutverkaleiki. Athugaðu myndirnar sérstaklega. Skrifaðu stutta lýsingu á hlutverkaleik með hliðsjón af ákveðinni sögu eða mynd. Lýstu helstu hugmyndum. Prófaðu hugmyndina.

Verkefni 2

Veldu nokkrar myndir sem geta verið efni í hlutverkaleiki úr námsefni. Einnig er auðvelt að nota myndir t.d. úr dagblöðum eða tímaritum. Skipaðu nemendum í hópa. Fáðu hverjum hópi eina mynd. Biðdu nemendur að gefa myndunum nöfn og velja sér ákveðnar persónur. Nemendur ræða í hópunum spurningar eins og þessar:

- Hverjar eru persónurnar?
- Hvað ætli þær séu að hugsa?
- Hvaðan koma þær?
- Hvað eru þær að gera?

Biðdu nemendur að semja sögu um myndirnar og leika.

Heimildir:

COCKRELL, J.: Role-Playing in the Classroom. Teacher Handbook,
Far West Laboratory for Educational Research and Development.
San Francisco, 1976.

Kennsluleiðbeiningar og kennsluáætlanir sem byggjast á hlutverkaleikjum.

MALM, B. UNÐÉN, A.: Að leika og látast, Ríkisútgáfa námsbóka.
Reykjavík. Útg.ár ótilgr.

Handbók um leikræna tjáningu, leikþætti, hlutverkaleiki, brúðuleiki o.fl. Bókin er ætluð nemendum.

SEIF, Elliot : Teaching Significant Social Studies in the Elementary School, Rand McNally. Chicago, 1977.

Handbók um samfélagsfræðikennslu. M.a. er fjallað um hlutverkaleiki sem aðferð í samfélagsfræðikennslu.

SHAFFEL, F.R.; SHAFFEL, G.: Role-Playing for Social Values. - Decision-making in the Social Studies, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J., 1967,

Bókin skiptist í tvo hluta. Í hinum fyrri er fjallað um hlutverkaleiki sem kennsluáferð, undirbúning þeirra og framkvæmd, en í þeim seinni eru hugmyndir um efnivið í hlutverkaleiki.

Ítarlegar en aðgengilegar lýsingar á aðferðum og skilmerkileg framsetning á fræðilegum forsendum.

Óhætt mun að fullyrða að bók þessi sé einhver sú besta sem fánleg er um þetta efni. Í öðrum bókum um hlutverkaleiki er iðulega til hennar vitnað.

SVENNSEN, P.: Mobning í Skolen - 16 situationer fra skolens hverdag.
Borgen 1977.

Myndir, sögur og spurningar til umræðu sem hvetja nemendur til að ræða um stríðni og áreitni í samskiptum.

