



Training
newly arrived migrants
for community interpreting
and intercultural mediation

IGRA VLOG

Uspešna metoda poučevanja

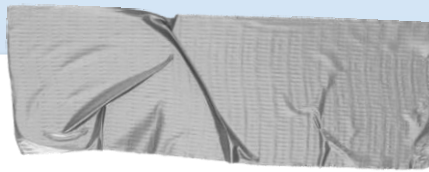
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Izkustveno učenje

Igra vlog in simulacija sta osrednji metodi izkustvenega učenja.

Učenec začasno prevzame predpisano vlogo in s tem RAZMIŠLJANJE, ČUSTVOVANJE in VEDENJE nekoga drugega.



1. Namen

- Razvoj veščin samorefleksije
- Kritično razmišljanje
- Komunikacijske in sodelovalne veščine
- Povezanost teorije s prakso
- Diskusija
- Povečanje učne motivacije
- Zavedanje čustvovanja pri sebi in drugih ljudeh

Preplet štirih dejavnosti:

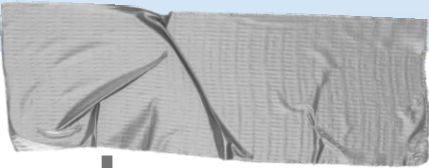
- konkretne izkušnje,
- razmišljujočega opazovanja,
- abstraktne konceptualizacije in
- aktivnega eksperimentiranja.

OsloMet: Igra vlog

- Dotična metoda je uporabljena skoraj v vseh študijskih programih.
- Temelji na realnih življenjskih situacijah, primerih.
- Zasnovalci so strokovne osebe oz. izkušeni “trenerji”.
- Poteka v norveškem jeziku.
- Študenti igrajo vse vlog.

- 5 minut za pripravo,
- 10-15 minut igre,
- komentarji in diskusija (izvajalec/učitelj sprašuje "igralce" o sami izkušnji in mnenju, ostali študenti komentirajo, izpostavljajo, sprašujejo itd.)
- igre so posnete, študenti kasneje prejmejo posnetke.





Povratne informacije

Po končani igri študenti prejmejo povratne informacije iz strani:

- **Študentov**
- **Izvajalca / učitelja**
- **Tako ustno kot pisno**

TOLKETEKNISKE OBSERVASJONSPUNKTER UNDER ØVELSER

(Tilpasset fra *Tolketekniske observasjonspunkter under praktisk prøve*, Hanne Skaaden 2008)

Skjemaet brukes av studenter og veiledere (og senere sensorer)

Øvelse: _____

Navn: _____

Dato: _____



1. PREISISJONSNIVÅ I FORHOLD TIL ORIGINALEN					
	Nyanser intakt (1)	(2)	(3)	(4)	Ofte/store/forstyrrende avvik (5)
Språk – grammatiske ressurser (for eks. feil i grammatiske strukturer)					
Språk – leksikalske ressurser (valg av fagspesifikk terminologi, stil/register, ordforråd og idiomatiske uttrykk)					
Kroppsspråk					
2. FLYT I KOMMUNIKASJONEN					
	Naturlig (1)	(2)	(3)	(4)	Treg/oppstykket/»revolver» (5)
Tempo <i>ifl</i> originalen					
Replikkens lengde					
Ordveksling med en av partene					

3. TOLKENS STEMMEBRUK I FORHOLD TIL ORIGINALEN					
	Naturlig (1)	(2)	(3)	(4)	Svært dominerende/likegyldig (5)
Volum					
Valør					
4. TOLKENS HOLDNING TIL SITUASJONEN					
	Naturlig (1)	(2)	(3)	(4)	Svært dominerende/likegyldig (5)
Plassering/sittemåte					
Mimikk/gester					
5. KOORDINERING (flere deltakere)					
	Naturlig (1)	(2)	(3)	(4)	Dominerende/likegyldig/fraværende (5)
Sitteplassering					
Turtaking					
6. HJELPEMIDLER					
	Hensiktsmessig (1)	(2)	(3)	(4)	Dominerer/forstyrrer samtalen (5)
Notater					
Teknisk utstyr					
7. PÅKJENNING FOR TOLKEN					
Psykisk					
Fysisk					
8. ANNET					

Kommentarer og eksempler:

Preglednica 2: Primeri vprašanj in miselnih procesov v fazi analize (Rupnik Vec 2003: 19).

Vprašanja v fazi analize	Miselni procesi
Kaj se je dogajalo v igri vlog? Zakaj? Kako?	Preiskovanje.
Kako ste se v igro vključevali posamezni igralci? Kakšno je bilo razmišljanje, doživljanje in ravnanje igralcev?	Preiskovanje, samorefleksija.
Kako ste doživljali konkretno situacijo?	Samorefleksija.
Izpostavite odločilne, pomembne dogodke v igri.	Abstrahiranje, utemeljevanje.
Izpostavite še posebej zanimive dogodke. Utemeljite.	Samorefleksija, utemeljevanje, analiza perspektiv.
V kolikšni meri so bili realizirani cilji igralcev?	Preiskovanje, samorefleksija in vrednotenje.
V kolikšni meri ste opazovalci uspeli realizirati?	Samorefleksija in samovrednotenje.

Preglednica 3: Primeri vprašanj učitelja in z njimi izzvani procesi v fazi abstraktne konceptualizacije (Rupnik Vec 2003: 20).

Vprašanja	Miselni procesi
Kakšni so temeljni zaključki na podlagi danih opažanj?	Indukcija.
Kaj lahko na podlagi današnje izkušnje sklepate za realno življenje?	Dedukcija.
V čem se kaže podobnost igre in vaše izkušnje?	Primerjanje, abstrahiranje.

Kaj bi se zgodilo, če ... (hipotetično spremenjeni tok dogodkov)?	Preiskovanje.
Kako bi način preizkusili v praksi?	Preizkušanje.
Kako bi lahko problematiko praktično raziskali? (raziskovalni načrt)	Definicijsko raziskovanje, eksperimentiranje.
V kakšnem odnosu je ... (obravnavani pojem, tema) z (drugim pojmom, temo, vprašanjem)?	Projekcijsko raziskovanje, eksperimentiranje.
Vas v zvezi s to tematiko kaj bega, so se pojavile kakšne dileme?	Samorefleksija.

Preglednica 4: Primeri vprašanj in miselni procesi v fazi načrtovanja aktivnosti (Rupnik Vec 2003: 20).

Vprašanja	Miselni procesi
Kaj ste se v igri vlog naučili?	Samorefleksija.
Kako boste to znanje uporabili v prihodnosti?	Odločanje.
Kako se bo to znanje odražalo v razmišljanju, doživljanju, ravnanju, vedenju?	Odločanje, analiza perspektiv.
V katerih situacijah boste uporabili znanje in zakaj prav v teh?	Odločanje, projekcijsko preiskovanje.
Kdaj boste svojo odločitev udejanjili in kako?	Odločanje.

1. Med igranjem vlog učenci neposredno usmerijo pozornost na izpostavljeni problem.
2. Poveča se jim občutljivost za lastna in tuja stališča, čustva in ravnanja z povezano situacijo.
3. Ugotavljajo odnos med čustvovanjem in vedenjem.
4. Mobilizacija energije za reševanje problema poveča motivacijo.
5. Priložnost za uporabo pridobljenih znanj, trening in kontrola čustev.
6. Priložnost za spreminjanje lastnih stališč in ravnanj.

1, 2, 3... AKCIJA!



Viri:

- Gradivo iz delavnic TRAMIG (Oslo)
- Marentič Požarnik, M. (2000). Psihologija učenja in pouka
- Marentič Požarnik, M., Magajna, L. in Peklaj, C. (1995). Izziv raznolikosti
- Rupnik Vec, T., Debeljak, B., Krošel, N., Ribič Hederih, B. in Zupan, M. (2003). Igra vlog in simulacija kot učna metoda