

ROLLE- OG DILEMMASPIL

EN GUIDE TIL EKSTERNE LÆRINGSMILJØER

.....

AT FORSTÅ GENNEM OPLEVELSE OG INDLEVELSE

Rollespil kan medvirke til at give børn og unge en fornemmelse af en historisk tidsperiode eller begivenheds form og indhold. Når historien bliver levende, bliver eleverne nysgerrige og får mulighed for at omsætte oplevelsen til en dybere viden. Rollespillet kan også hjælpe med at omsætte abstrakte begreber til en konkret, kropslig og erfaringsbaseret forståelse.

Rollespillets formål er at få eleverne til at sætte sig ind i og forstå beslutninger, der er blevet taget. Herved udvikler de deres historiebevidsthed. Samtidig er det vigtigt at holde sig for øje, at spillet ikke medvirker til, at eleverne distancerer sig fra fortiden ved at se på den i et bagklogt perspektiv.

Rollespillets vigtigste opgave er at fremme evnen til at skifte perspektiv og opbygge historisk empati. Det kan kun ske, hvis man bliver sat i en rolle, hvor man kan sætte sig ind i personens tanker og følelser. Vær forberedt på, at det kan være en stor omstilling for nogle elever, at der ikke bare findes én sandhed.

Målgruppe

Inden du går i gang, kan du overveje, hvilken aldersgruppe det er mest oplagt at henvende sig til. Selvom historieundervisning i dag ikke er bundet af en kronologisk gennemgang af historien, er det i praksis stadig ofte det, der sker. Derfor kan det f.eks. være svært at afsætte et forløb om stenalderen til elever i overbygningen. De fleste rollespil henvender sig til elever fra 6. klasse og op.

Spillet

- Lav et grundmanuskript. Det samme manuskript kan justeres i forskellige niveauer til forskellige aldersgrupper. Et nedskrevet manuskript giver også en fleksibilitet, så dine kolleger kan gennemføre spillet, hvis du ikke har mulighed for det.
- Tag udgangspunkt i en historisk eller nutidig hændelse og giv eleverne forskellige opgaver, hvor de skal løse et problem. Du behøver ikke vælge et dilemma, der kan relateres til et problem i nutiden. Det vigtige er, at hver elev har sympati for sin rolle og forstår karakterens bevæggrunde – hermed får problemstillingen automatisk værdi, når rollen spilles.
- Overvej også om det giver mening at lade indsamling af fakta indgå som en del af spillet. Eleverne kan f.eks. indsamle viden fra originale kilder som breve, billeder, nyhedsudsendelser, aviser mm.
- Overraskelsesmomenter kan give eleverne noget, som de ikke får i skolen, og kan medvirke til at skærpe deres opmærksomhed og nærvær i øjeblikket.
- En passende længde for spillet vil være afhængig af, hvor længe man forventer at kunne holde elevernes koncentration. Når der er indlagt naturlige pauser i form af skift i scene og handlinger, kan eleverne ofte fint deltage i et spil, der varer 4-6 lektioner.

Elevernes forberedelse

Baggrundsviden giver bedre forudsætninger for at leve sig ind i en rolle. Når eleverne har relevant faglig viden om det, rollespillet handler om, øger det deres mulighed for, at de kan omsætte det til handlinger og forhandlinger i spillet.

- Aftal med læreren hvordan eleverne bliver forberedt til at deltage i spillet. De behøver ikke få alle oplysninger på forhånd, men en viden om rollespillet som den kontekst de træder ind i.
- En mulighed er at give eleverne deres rollebeskrivelse i forvejen, så de kan forberede sig på deres egen andel i spillet.

Opstart

Eleverne er som regel ivrige efter at komme i gang, men det er vigtigt at få sat en klar ramme for spillets gang for så vidt muligt at undgå frustrationer undervejs.

- Italesæt at eleverne nu har en særlig rolle, og at de skal lægge deres vanlige roller bag sig.

Roller

Alle elever skal påtage sig en rolle og blive i den gennem hele spillet. Det er vigtigt, at alle elever har mulighed for at deltage og oplever, at de er væsentlige for at gennemføre spillet. Samtidig er det afgørende, at de ved præcis, hvad der forventes af dem.

- Vær omhyggelig med at skabe både et ydre og et indre lag af en rolle.
- Tøj og rekvisitter udgør rollens ydre. Det kan virke motiverende og medvirke til, at eleven har lettere ved at indtage sin rolle.
- Den indre rolle beskriver rollens tankegang, følelser og ønsker. Vær ikke bange for at lave f.eks. to siders skriftlig beskrivelse af rollen (tilpasset elevernes aldersniveau). Måske har rollen også en holdning til andre rollers dilemmaer, selvom det ikke direkte vedkommer rollen selv. Jo mere man kan hjælpe eleverne til at kende deres rolle, jo bedre fungerer spillet.
- Nogle elever - især i de ældste klasser – kan have svært ved at indtage en individuel rolle. Man kan sagtens lade flere elever spille den samme rolle og evt. have en gruppe á 3-4 personer til hver rolle.

Fysisk ramme

Har du mulighed for at lave et spil i en autentisk ramme, kan det være med til at give en større forståelse for det, der knytter sig til spillets problemstillinger. Den fysiske ramme kan sammenlignes med et skuespils scenografi.

- Brug alle sanser og overvej om lugte, lyde og kropslige erfaringer kan forstærke oplevelsen og dermed medvirke til, at eleverne husker mere af det lærte. Du kan hjælpe de følelser på vej, som eleverne skal gennemleve: F.eks. kan frygt understøttes med dæmpet lys eller lyde.

Kilder:

Guidens råd udspringer af erfaringer med udvikling af problembaserede eller kontrafaktiske rolle- og dilemmaspil. Vil du vide mere om denne type spil, kan du bl.a. dykke ned i de kilder, som denne guide bygger på.

"Spil i historiedidaktisk perspektiv med fokus på elevers udvikling af historiebevidsthed", Marianne Dietz, ph.d., DPU, Aarhus Universitet 2019

"Om at spille en rolle i et rollespil om fortiden", Marianne Dietz, KvaN, særnummer Spildidaktik (114) 2019

"Her lugter af 2. verdenskrig", Malene Skov Norup, Skoletjenesten Københavns Befæstning, Skoletjenesten.dk 2019

"Hvordan kan teaterpædagogisk metode bruges i eksterne læringsmiljøer", Marianne Bomgren, Skoletjenesten Öresund, Skoletjenesten.dk 2020

"Kulturfagenes didaktik", Lars Allan Haakonsen m.fl. Dafolo 2017