

IGRA VLOG – ZGOLJ IGRA ALI IZKUSTVENA METODA? TEORETIČNA PREDSTAVITEV¹

Mag. Tanja Brčić Petek, profesorica slovenščine, Konservatorij za glasbo in balet Maribor



Pri izbiri didaktičnih oblik in metod je potrebno upoštevati dejavnosti in cilje, ki jih učitelj skupaj z učenci/dijaki uresničuje pri pouku. Učitelj ne sme pozabiti na učenčeve individualne lastnosti. Vse to zahteva kombinacijo raznih oblik in metod: frontalno, individualno, skupinsko delo, delo v dvojicah, sodelovalno učenje, projektno delo, problemski pouk, didaktično igranje; ena od didaktičnih iger je tudi igra vlog.

1 Uvod

V današnjem času so se v družbi, ki ceni ustvarjalnost, skupinsko delo, samoiniciativnost, pojavile potrebe po drugačnem načinu izobraževanja, takšnem, ki vključuje različne oblike, dopolnjujoče klasične, že uveljavljene standardne metode. Temu se seveda prilagaja tudi največja institucija, torej šola, ki je bila prisiljena spremeniti način dela z učenci/dijaki.

Da bi bilo učenje zanimivo in učinkovito, skušamo učitelji ubirati raznovrstne poti pri obravnavi učne snovi. Učenje je učencu/dijaku izživ, če je miselno spodbudno ter če je snov povezana z njegovimi življenjskimi izkušnjami, je uporabna in predstavljena na zanimiv način (vključuje tudi igranje).

2 Teoretična predstavitev parametrov in drugih značilnosti igre vlog

2.1 Igra vlog

Igra vlog je metoda izkustvenega učenja, ki je, če je premišljeno in sistematično izvajana, lahko miselno zelo spodbudna, obenem pa se učenec/dijak v njej čustveno vplete, kar v proces učenja vnaša novo kakovostno dimenzijo. Omogoča uresničevanje širokega spektra vzgojno-izobraževalnih ciljev tako na področju kognitivnega kot tudi socialno-čustvenega razvoja (Rupnik Vec in Debeljak 2003). Igra vlog je učna metoda, ki omogoča učencu/dijaku izgradnjo poglobljenega razumeva-

nja učne snovi, izražanje ustvarjalnosti in ga spodbuja k razvoju raznih veščin, npr. osnovnih miselnih veščin (primerjava, razvrščanje, opredeljevanje, posploševanje, opredeljevanje, sklepanje, analiziranje, raziskovanje), veščin kritičnega mišljenja (analiza in evalvacija argumentov, testiranje/preverjanje hipotez, natančna in pravilna raba jezika), sporazumevalnih/komunikacijskih veščin (poslušanje, branje, govorjenje, pisanje; dajanje ustrezne povratne informacije, jasnost v oblikovanju misli in stališč) in veščin metakognicije (poznavanje in kontrola sebe, poznavanje in kontrola procesov).

Izkušnje kažejo, da učitelji igro vlog pri pouku največkrat uporabljajo kot uvodno motivacijo, za sprostitev ali popestritev pouka, in ob tem se postavlja vprašanje, ali je igra vlog zgolj igra ali miselni izziv (Rupnik Vec in Debeljak 2003).

Igra vlog je ena od osrednjih metod izkustvenega učenja, to je tista vrsta aktivnosti pri pouku, v kateri učenci/dijaki igrajo raznovrstne bolj ali manj strukturirane situacije in vloge. Temelji na učenju iz neposredne izkušnje oz. učenju »na lastni koži« ter omogoča trening raznovrstnih spretnosti in veščin (Rupnik Vec in Debeljak 2003).

Igra vlog je poskus, v katerem s pomočjo dramatizacije razjasnimo situacijo oz. rešimo težavo, simulacijo

pa kot tehniko, v kateri učenec/dijak nastopa v namišljeni situaciji, ki se skuša čim bolj približati realni situaciji na način, da lahko udeleženci, torej učenci/dijaki, razumejo predstavljene okoliščine in/ali se učijo, kako ravnati v realnosti (Clark 1973). Igra vlog lahko poteka frontalno ali v majhnih skupinah, z vnaprejšnjo pripravo ali brez nje, s prišepetovalci ali brez njih, zelo strukturirano (sledječ jasno določenemu scenariju) ali popolnoma svobodno, z opazovalci ali brez njih (Brčić Petek 2016).

2.2 Cilji aplikacije igre vlog

Igra vlog omogoča uresničevanje raznih vzgojno-izobraževalnih ciljev, saj aktivira učence/dijake v raznih fazah procesa kompleksnega mišljenja. Poleg usvajanja učne snovi učenec/dijak razvija tudi sporazumevalne in druge socialne veščine sodelovanja (Rupnik Vec in Debeljak 2003). Prav razvijanje sporazumevalne zmožnosti pa je eden od temeljnih ciljev jezikovnega pouka.

2.3 Igra vlog kot metoda izkustvenega učenja

K razvoju teorije izkustvenega učenja so največ prispevali K. Lewin, J. Dewey in J. Piaget: Lewin z modelom akcijskega raziskovanja in laboratorijskega treninga, Dewey s svojim modelom učenja in kognitivnega razvoja – oba pojmuteta učenje kot dialektični proces integracije izkušnje in teorije, opazovanja in akcije –, Piaget pa jima je soroden v pojmo-

1 POJASNILO UREDNIŠTVA: Članek avtorice Tanje Brčić Petek *Igra vlog – zgolj igra ali izkustvena metoda? Teoretična predstavitev* se tematsko povezuje s člankom iste avtorice *Igra vlog – zgolj igra ali izkustvena metoda? Predstavitev empirične izvedbe pri pouku slovenščine*, ki bo predvidoma objavljen v naslednji številki revije Didakta. – V obeh dopolnjujočih se člankih avtorica predstavlja za jezikovni pouk motivacijsko zanimivo izkustveno metodo, ki jo sicer podrobneje obravnava v magistrskem delu *Igra vlog kot metoda izkustvenega učenja pri jezikovnem pouku slovenščine* (2016).

vanju razvoja kot ciklične interakcije med posameznikom in okoljem – v njegovi opredelitvi proces učenja poteka kot nepretrgan tok interakcije procesa akomodacije in asimilacije, tj. akomodacije kot procesa prilagajanja pojmov izkušnjam in asimilacije kot procesa prilagajanja izkušnje obstoječim pojmom in shemam (Rupnik Vec in Debeljak 2003).

Osnovna načela izkustvenega učenja so, da učinkovito izkustveno učenje vpliva na posameznikova stališča, vrednote, zaznavanja in vedenjske vzorec. Učenci/dijaki bolj verjamejo znanju, ki ga odkrijejo sami, kot znanju, ki jim ga posredujejo drugi. Učenje je bolj učinkovito, če je aktivno. Sprejemanje novih teorij, stališč, vedenjskih vzorcev ne more biti rezultat enostranskega pristopa. Spremeniti se mora posameznikova celotna spoznavno-čustveno-vedenjska struktura. Za spreminjanje akcijskih teorij, stališč in vedenjskih vzorcev informacija ne zadostuje. Za oblikovanje veljavnega znanja ne zadostuje izkušnja posameznika. Vedenjske spremembe sočasne, razen če se spremenijo akcijske teorije in stališča, če so v njihovi osnovi. Spremembe v zaznavanju samega sebe in socialnega okolja so prvi pogoj spreminjanja akcijskih teorij, stališč in vedenja. Učenec/dijak lahko eksperimentira z novimi akcijskimi teorijami, stališči in vedenji predvsem v sprejemajočem in podpornem socialnem okolju. Za spremembe v teorijah, stališčih in vedenjskih vzorcih so potrebne tako spremembe posameznika kot spremembe socialnega okolja. Posameznikove teorije, stališča, izkušnje in vedenje je enostavneje spreminjati v skupinskih kot individualnih okoliščinah. Učenec/dijak sprejme nov sistem teorij, stališč, vrednot in vedenjskih vzorcev, ko sprejme članstvo v novi skupini (Johnson in Johnson 1997).

Izkustveno učenje je oblikovanje lastne akcijske teorije na temelju lastne izkušnje ter njeno kontinuirano spreminjanje z namenom izboljšati učinkovitost posameznika. Namen

izkustvenega učenja je trojni, in sicer sprememba posameznikove kognitivne strukture o obravnavanem pojavu (informacija), modifikacija posameznikovega stališča do obravnavanega pojava (vključuje čustva), razširitev učenčevega/dijakovega repertoarja vedenjskih spretnosti.

Omenjeni elementi so med seboj povezani, drug od drugega odvisni. Upoštevanje samo enega v učnem procesu ne daje želenega rezultata, izboljšanja učinkovitosti posameznikovega delovanja v realnih problem-skih situacijah (Johnson in Johnson 1997).

Učenje je najbolj učinkovito, ko je učna snov osebno relevantna, učenec pa je za učenje osebno odgovoren. Pomembno učenje se pojavi le v primeru, ko si učenec izbere, kaj se bo naučil, kdaj se bo izbrano naučil in kako se bo to naučil. Najbolj trajne rezultate daje učenje, ki vključuje intelekt in čustva. Hkrati povzroča tudi največje spremembe (Hartley in McKeachie 1990).

2.4 Faze izvajanja/poteka igre vlog

Igra vlog predstavlja učenčevo/dijakovo neposredno ali posredno izkušnjo (zadnje npr. v frontalnih igrah vlog). Aktivnosti učencev v posamezni fazi se v obeh primerih razlikujejo.

Priprava na igro vlog

Učitelj seznanja učence/dijake s cilji igre vlog, napove jim vsebino, seznanja jih z navodili za pripravo na igro vlog in jim predstavi njen okvirni potek; učencem/dijakom omogoči, da si izberejo vloge in se nanje pripravijo v skladu z navodili. Priprava na vlogo lahko poteka v šoli; še učinkoviteje, ob kompleksnejših igrah pa skoraj nujno, je, da se učenci/dijaki pripravijo na vloge doma. Priprava obsega razmislek o privzeti identiteti – igralcem so v pomoč vprašanja: *katero osebo bom*

igral (katera stališča bom izražal, za kaj se bom zavzemal, kako se bom vedel in kako bom ravnal, kakšne bodo moje osebne značilnosti, kako bom vstopal v igro, kakšen bo moj odnos do drugih ...). Vprašanja oblikuje učitelj v navodilih za pripravo, odvisna pa so od vsebine, namena in ciljev igre. Priprava na opazovanje pa vsebuje: *področja (merila) opazovanja, določanje prednosti teh področij (meril) glede na opredeljene cilje igre vlog in oblikovanje opazovalne sheme.* Če opazuje igro več učencev/dijakov, je cilj opazovanja lahko različen; učenci/dijaki opazujejo različne vidike dogajanja, posamezniki, dvojice ali manjše skupine pa si za izbrani vidik izdelajo opazovalno shemo ali pa ne (Rupnik Vec in Debeljak 2003).

Izvedba igre vlog

Didaktiki menijo, da so učinkovite igre vlog kratke – trajajo naj približno 15 minut; to omogoča preglednost in analizo neposredno po igri vlog. Sicer pa lahko trajajo tudi dlje časa (eno ali več šolskih ur) in se izvajajo po delih.

Igralci odigrajo situacijo, opazovalci pa jih med tem opazujejo. Opazovanje je lahko enotno (vsí opazovalci opazujejo isti vidik dogajanja) ali diferencirano (posamezniki ali manjše skupine opazujejo različne vidike dogajanja), osredinjeno (pozornost je usmerjena na posamezen, vnaprej določen vidik dogajanja) ali razpršeno (obsega več vidikov dogajanja), sistematično (s pomočjo opazovalne sheme) ali nesistematično (svobodno, brez opazovalne sheme) (Rupnik Vec in Debeljak 2003).

Analiza igre vlog

Učenec/dijak razmišlja o dogajanju v igri vlog, o svoji udeležbi in prispevku v procesu. Gre za soočanje svojih opažanj, interpretacij in doživljanj z opažanji, interpretacijami in doživljanji drugih udeležencev, in to igralcev, soigralcev in opazovalcev (Rupnik Vec in Debeljak 2003).

Najbolj trajne rezultate daje učenje, ki vključuje intelekt in čustva. Hkrati povzroča tudi največje spremembe.

Učenec/dijak razmišlja o dogajanju v igri vlog, o svoji udeležbi in prispevku v procesu.

2.5 Pravila igranja igre vlog

Učenec/dijak v igri vlog raziskuje, odkriva in vadi nove oblike odzivanja in vedenja v raznih namišljenih okoliščinah, rešuje razne problemske situacije in preigrava zanj potencialno izzivalne situacije v predhodno ustvarjenem varnem in sprejemajočem okolju, tj. v skupini sošolcev (Rupnik Vec in Debeljak 2003).

Rupnik Vec in Debeljak (2003) po Yardley Matwiejczuk (1997) navajata naslednja pravila za izvajanje igre vlog: igralci naj ne uporabljajo pravih imen in sodelujejo naj pri sestavljanju opisov vlog, čas igre vlog naj bo omejen (ne daljši od 15 min), vloge naj igrajo učenci/dijaki, ki to želijo, igro vlog je potrebno predstaviti (jo zagrati pred občinstvom; menimo, da jo je možno predstaviti tudi v kaki drugi obliki, pri pouku slovenščine npr. kot pisni izdelek) ter zagotoviti zaključno razpravo o dogajanju v igri.

2.6 Raznovrstnost igre vlog

Posamezno igro vlog lahko opredelimo na razne načine. Rupnik Vec in Debeljak (2003) po Yardley Matwiejczuk (1997) navajata naslednje značilnosti in razvrstitve iger vlog:

- igrana ali domišljajska;
- pripravljena ali improvizirana;
- vključuje posameznika ali več igralcev;
- igralci igrajo sebe ali koga drugega;
- igralci igrajo sebe v znanih ali neznanih okoliščinah;
- igralci so korektno obveščeni ali popolnoma neobveščeni o namenu in vlogah v igri;
- scenarij predvideva enega prišepetovalca ali več;
- sodelujoči so prisiljeni slediti scenariju ali pa so popolnoma svobodni.

Rupnik Vec in Debeljak (2003) k navedenim značilnostim iger vlog dodajata še:

- vključuje opazovalce ali ne;
- izvajana je frontalno ali pa se odvija v majhnih skupinah oz. v dvojicah.

2.7 Vrste igre vlog

Igre vlog so zelo raznovrstne, zato lahko rečemo, da je njihovo število neomejeno. Ob posameznih vrstah igre vlog, npr. okrogla miza, za in proti, radijska oddaja, kongres (posvet, srečanje strokovnjakov), delovna skupina, demonstracija principa, so predstavljeni lastni predlogi, kako jih uporabiti pri pouku slovenščine v osnovni in srednji šoli.

Najpogostejše vrste vlog so:

Okrogla miza

To je igra, v kateri skupina razpravljavcev sooči svoja stališča in znanje o določeni problematiki ter svoje izkušnje z njo. Predvideva pripravo na igro (delo z viri) in je najprimernejša za uresničitev razširjanja in poglobljanja poznavanja učne snovi ali za integracijo znanj iz raznih poglavij v učnem načrtu. Raziskave kažejo, da je najučinkovitejša, če jo spremljajo opazovalci, ki opazujejo določene vidike dogajanja (npr. vrsto utemeljitev, predpostavke, ki so v ozadju stališč, izražene vrednote, potek sporazumevanja udeležencev ...) in prispevajo svoja opažanja v fazi analize dogajanja ter osvetljujejo vidike, ki bi sicer ostali neopaženi (Rupnik Vec in Debeljak 2003).

Predlog za okroglo mizo (predlog avtorice):²

Šola: Osnovna ali srednja šola

Razred: 6. razred OŠ ali 3. letnik gimnazije

Učna tema: Pravopis

Učna enota: Raba ločil – vejica

Tip učne ure: Poglobljanje in utrjevanje snovi, ponavljanje

Učitelj pripravi naloge za rabo veji-

ce (dopolnjevalne in popravljalne naloge). Igralci razpravljajo o pravilnosti svojih in sošolčevih rešitev ter utemeljujejo svoje mnenje. Pri tem pazijo na načela uspešnega sporazumevanja, rabo knjižnega jezika in na utemeljevanje s strokovnimi izrazi ter z navajanjem pravopisnih pravil.

Za in proti

Ta igra vlog je primerna, ko učenec/dijak dvomi v svoje znanje ali pravilnost rešitve naloge. Namen igre je, da učenci/dijaki do problema zavzamejo širši vidik in ga povežejo z drugimi pojavi, dogodki in situacijami.

Smiselno je, da imajo učenci/dijaki na voljo nekaj časa za pripravo utemeljitev. Igra lahko poteka tako, da posamezniki zamenjajo vlogo (tj. da imajo priložnost tako za zagovor mnenja kot za njegovo zavračanje) (Rupnik Vec in Debeljak 2003).

Dva predloga za igro vlog za in proti (predloga avtorice):

Šola: Osnovna ali srednja šola

Razred: 9. razred OŠ ali 3. letnik gimnazije

Učna tema: Pravopis

Učna enota: Raba velike in male začetnice

Tip učne ure: Preverjanje pred ocenjevanjem

Igro vlog lahko izvajamo frontalno. Učenci/dijaki igrajo sami sebe (simulacija). Učitelj izbere težje primere nalog, torej take, ki pogosto delajo učencem/dijakom težave (Šmarna gora, Kranjska Gora ...). Učenci/dijaki izbirajo pravilno rešitev ali izločijo nepravilno; svoje rešitve utemeljujejo.

Šola: Osnovna ali srednja šola

Razred: 9. razred OŠ ali 4. letnik gimnazije

Učna tema: Besedilne vrste

Tip učne ure: Utrjevanje

Učenci/dijaki pogosto ne vedo, ka-

² Predlogi so zelo splošni. Vemo, da je jezik celota, ki se jo v šoli učimo in jo usvajamo po delih, tako npr. pravopis – rabo velike in male začetnice obravnavamo že v 4. razredu osnovne šole, začnemo z enostavnejšimi primeri in te v višjih razredih osnovne šole pa tudi v srednji šoli nadgrajujemo in dopolnjujemo. Predlogi so delo avtorice magistrskega dela.

tera besedilna vrsta je ustrezna v določenih okoliščinah. V tej igri vlog lahko združimo dvoje: igralci odigrajo situacijo, opazovalci pa ugotavljajo, katera besedilna vrsta je značilna za odigrano situacijo (npr. odigrajo sprejem Tine v nekajdnevno bolnišnično oskrbo – opravičilo za razredničarko).

Radijska oddaja

Ločimo dve vrsti radijskih oddaj: oddajo s povabljenim strokovnjakom in radijsko oddajo izjava ali misel tedna. Oddaja s povabljenim gostom je gostiteljica strokovnjaka nekega področja; ta odgovarja na vprašanja moderatorja in radijskih poslušalcev. Igra vlog izjava ali misel tedna predvideva avtorja izjave tedna, sogovorce/komentatorje in opazovalce/poslušalce. Poslušalci se bodo aktivno vključili v oddajo in komentirali izjavo, ki je povezana z obravnavano učno snovjo. V fazi analize učitelj spodbuja k razmisleku o vsebini, ki so jo prispevali sogovorniki, o njihovih stališčih, o dejstvih, na katerih so temeljile izjave. V fazi abstraktne konceptualizacije pa sledi umeščanje idej v teoretične okvire ali oblikovanje splošnih zaključkov in teorij (Rupnik Vec in Debeljak 2003).

Predlog za radijsko oddajo (predlog avtorice):

Šola: Osnovna šola

Razred: 7. razred OŠ

Učna tema: Pravopis

Učna enota: Velika/mala začetnica; euro/evro

Tip učne ure: Usvajanje nove snovi

Izjava ali misel tedna:

Igro lahko uporabimo kot uvodno motivacijo.

Moderator objavi, da v krajevem imenu Zidani Most pišemo z veliko začetnico obe besedi. Poslušalci kličejo v oddajo, izražajo svoja mnenja ter jih argumentirajo.

Oddaja s povabljenim strokovnjakom:

V igro se lahko aktivno vključi tudi učitelj – igra naj povabljenega strokovnjaka. Učenec/dijak – moderator z učiteljem vnaprej pripravi vpraša-

nja za gosta.

Kongres (posvet, srečanje strokovnjakov)

V tej igri vlog sodelujejo učenci/dijaki v vlogi strokovnjakov, ki so se z aktivnim prispevkom udeležili srečanja; na njem bodo izmenjali svoje znanje, predstavili svoje delo (raziskave, publikacije ...) ipd. Srečanje je tematsko (na njem se poglobljeno obravnava dana tema) ali pa interdisciplinarno (teme so različne). Prvi tip je primernejši za obravnavo ali razširjanje in poglobljanje znanja iz ožjega tematskega sklopa, drugi tip pa za obravnavo širše problematike, za celoletno zaokrožanje ali pa za poglobljanje in utrjevanje učne snovi (po Rupnik Vec in Debeljak 2003).

Predlog za kongres (posvet, srečanje strokovnjakov) (predlog avtorice):

Šola: Srednja šola

Razred: 4. letnik gimnazije

Učna tema: Neumetnostno besedilo
Učna enota: Celostna razčlemba neumetnostnega besedila

Tip učne ure: Ponavljanje in utrjevanje; priprava na pregledno preverjanje znanja

Dijaki se razdelijo v manjše skupine; vsaka skupina ponovi že obravnavano učno snov in pripravi povzetek snovi danega letnika ali povzetek posameznih sklopov (sporočanje, besedne vrste in temeljne oblikoslovne kategorije, sestava besedil (slovnična in tvarna sestava), besedno-slovnična razčlemba neumetnostnega besedila, besedilne vrste).

Delovna skupina

V tej igri učenci/dijaki uporabijo svoje znanje za reševanje konkretne primera. Igra po navadi poteka v manjših skupinah, zato traja dlje časa kot ostale igre vlog (lahko tudi celo šolsko uro). Rezultat te igre vlog je rešitev problema in izdelek (npr. akcijski načrt, besedilo za objavo, prispevek k skupnosti ...), tega skupina predstavi sošolcem (kot plakat, igro vlog, zloženko, miselni vzorec ...). Ta igra vlog torej predvideva dve vrsti izdelkov: izdelek, ki predstavlja

rešitev problemske naloge, in predstavitev tega izdelka (Rupnik Vec in Debeljak 2003).

Predlog za delovno skupino (predlog avtorice):

Šola: Osnovna ali srednja šola

Razred: 5. razred OŠ ali 1. letnik gimnazije

Učna tema: Besedilne vrste

Učna enota: Reklamno besedilo

Tip učne ure: Pridobivanje novega znanja

Učenci/dijaki se razdelijo v skupine; vsaka skupina predstavlja agencijo za oglaševanje. Sami izdelajo načrt oglaševanja (kaj bodo oglaševali, komu bodo oglaševali ...) in reklamo; ta je lahko radijska, televizijska reklama, reklama na obcestnem plakatu, letak ... Reklamo nato predstavijo in to lahko tudi kot igro vlog (igra vlog v igri vlog).

Demonstracija principa

Temeljni namen te igre vlog je, da učenci/dijaki v scenariju uporabijo in ponazarjajo neko načelo. Učenci/dijaki uporabijo naučeno snov in z njo eksperimentirajo v namišljenih situacijah. Izdelava scenarija, potrebnega za to igro vlog, predstavlja priložnost za izražanje učenčeve ustvarjalnosti (Rupnik Vec in Debeljak 2003).

Predlog za demonstracijo principa (predlog avtorice):

Šola: Srednja šola

Razred: 3. letnik gimnazije

Učna tema: Pravopis

Učna enota: Raba ločil – vezaj, pomišljaj

Tip učne ure: Pridobivanje novega znanja

Igra se izvaja v dvojicah, eden od učencev/dijakov nastopa v vlogi vezaja, drugi pa v vlogi pomišljaja. Igralca ponazarjata, kdaj rabimo prvo ločilo in kdaj drugo, razliko v obliki (prim. - -) (uporabljata 1. osebo ednine, npr. mene pišete ...).

Šola: Osnovna ali srednja šola

Razred: 9. razred OŠ ali 2. letnik gimnazije

Učna tema: Oblikoslovje

Učna enota: Besedne vrste

Tip učne ure: Ponavljanje, preverjanje pred ocenjevanjem

Učenci se razdelijo v manjše skupine, vsaka skupina nastopa v vlogi dane besedne vrste ter predstavlja njene značilnosti in navaja primere zanjo.

3 Za zaključek teoretične predstavitve: igra vlog pri pouku slovenščine – jezikovni pouk

Naloge, cilji in metode jezikovnega pouka so se zaradi premikov v sodobnem jezikoslovju v zadnjih petnajstih letih močno spremenili (Bešter Turk in Križaj Ortar 1994).

Temeljni cilj jezikovnega pouka je obravnavati neume-tnostnega besedila

oz. razvijanje sporazumevalne zmožnosti (Učni načrt. Slovenščina 2011). Sporazumevalna zmožnost je zmožnost kritičnega sprejemanja besedil raznih vrst ter zmožnost tvorjenja ustreznih, razumljivih, pravih in učinkovitih besedil raznih vrst (Križaj Ortar 2006).

Pri jezikovnem pouku izhajamo iz konkretnega primera, torej okoliščin

ali besedila. Učenci/dijaki besedila najprej sprejemajo, razumevajo, spoznavajo, nato še sami tvorijo besedila. Naloge v učbenikih in delovnih zvezkih so zastavljene tako, da učenec/dijak pri vsaki nalogi nastopi najprej kot prejemnik, nato pa se postavi še v vlogo sporočevalca (Bešter Turk in Križaj Ortar 1994).

Igra vlog je metoda, ki vključuje vse štiri sporazumevalne dejavnosti – branje, pisanje, poslušanje, govorjenje. Opismenjenost v smislu praktičnega in ustvarjalnega obvladavanja vseh štirih dejavnosti, pa tudi znanja jezikovno-sistemskih osnov je končni namen jezikovnega pouka. Igra vlog pri pouku omogoča ponazoritev situacije v

danih okoliščinah. Lahko bi rekli, da je igra vlog neke vrste praktični pouk.

Lahko bi rekli, da je igra vlog neke vrste praktični pouk.

LITERATURA

Bešter Turk, Marja, in Križaj Ortar, Martina (1994) *Pouk slovenščine malo drugače. Priročnik z vajami*. Trzin: Diferent.

Brčić Petek, Tanja (2016) *Igra vlog kot metoda izkustvenega učenja pri jezikovnem pouku slovenščine*. Maribor: Filozofska fakulteta, UM – magistrsko delo.

Clark, L. H. (1973) *Teaching Social Studies in Secondary School. A Handbook*. New York: Macmillan Publishing Co., Inc.

Hartley, J., in McKeachie, W. (1990) *Teaching Psychology: A Handbook*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Johnson, D. W., in Johnson, F. P. (1997) *Joining Together: Group Theory and Group Skills*. 6th Edition. London: Allyn and Bacon.

Križaj Ortar, Martina (2006) Učenčeva sporazumevalna zmožnost v slovenščini. *Vzgoja in izobraževanje*, št. 1: str. 69–71.

Rupnik Vec, Tanja, in Debeljak, Barbara (2003) *Igra vlog in simulacija kot učna metoda. Priročnik za učitelje psihologije in drugih družboslovnih predmetov ter razrednike*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

Učni načrt (2008) *Program srednješolskega izobraževanja. Slovenščina*. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport. Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

Učni načrt (2011) *Program osnovnošolskega izobraževanja. Slovenščina*. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport. Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

