



GREEN EDULARP

3 . Tööriistakomplekt õpetajatele



Co-funded by
the European Union

GreenEduLarp: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp)

Projekti number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Greenedularp.lajvverkstaden.se

Projektijuht: Ederi Ojasoo, Peipsi CTC ederi.ojasoo@gmail.com

Loojad:



Autoriõigus © 2024, kõik projektipartnerid

Materjali trükkimiseks ja paljundamiseks antakse luba üksikisikutele, näiteks koolide õpetajatele selles projektis sisalduva haridusliku eesmärgid täitmiseks klassiruumis või õppeasutuses.

Selle projekti volitamata reprodutseerimine, levitamine või edastamine võib kaasa tuua karistused autoriõiguse seadus.

Rahastab Euroopa Liit. Selles avaldatud seisukohad ja arvamused kuuluvad GreenEduLarp projekti partneritele ja ei pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusameti (EACEA) seisukohti. Euroopa Liit ega EACEA-d ei ole sisu eest vastutavad.



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Tööriistakomplekt

õpetajatele



Materjalid on loodud perioodil 2022-2024

I osa - õpetajate ettevalmistus

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (EduLARP)

Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



**Co-funded by
the European Union**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Sissejuhatus

Sellest jaotisest leiate põhjalikud materjalid ja juhised rohelse õpilarbi õppekava tõhusaks rakendamiseks oma klassiruumides. Alates keskkonnahariduse põhiprintsiipide mõistmisest kuni interaktiivsete õpetamismeetodite kaasamiseni.

SISUKORD

Sissejuhatus.....	1
Selle tööriistakomplekti eesmärk.....	3
1. peatükk – õpetaja ettevalmistus	3
2. peatükk – jaotusmaterjalid	3
I moodul – õpi-LARPi tutvustus	4
II moodul – õpi-LARP kui õpikeskkond	4
III moodul – kuidas saab õpetaja õpi-LARPi korraldada	4
IV moodul – kuidas valmistuda õpilarbiks ja kuidas seda läbi viia.....	5
Moodul V – rollist väljumine ja tagasiside	5
Mis on LARP	6
Mis on õpi-LARP.....	6
Õpilarbi etapid.....	8
Miks kasutada LARPi oma klassiruumis?	9
Õpi-LARPi kasutamise võimalikud tulemid:.....	10
Mis on kliimamuutuste alane haridus?	11
Kliimamuutuste alasest haridusest õpi-LARPi.....	12
Roheline õpi-LARP	13
Kuidas LARPi lugeda ja sellest aru saada	15
Kontseptsioon.....	15



Kontseptsiooni näide:	16
Ajakava	16
Rollid	17
Rollide loomine: reeglid ja näpunäited.....	17
Õpetaja kui mängujuht.....	18
Mängu juhtimine	18
Improvisatsioon.....	18
Mängujuhti tegelaskuju	19
Reeglite paikapanek.....	19
Aja juhtimine ja sisu lisamine	21
Praktilised ettevalmistused	22
Kostüümide kasutamine	22
Rekvisiitide kasutamine	22
Kaartide kasutamine.....	22
Asukoha valik.....	23
Õpilarbi mänguaeg.....	23
Sooja õhustiku loomine	23
Konfliktide juhtimine	24
Mängujuhi kohustused mängufaasis	24
Kuidas LARP-i lõpetada	25
Sissejuhatus.....	26
Rollist väljumine	27
Tagasiside	28
Asjad, millega tuleks arvestada:.....	29
Temaatiline arutelu	29

Selle tööriistakomplekti eesmärk

Selle õpilarbi¹ (ingl. *GreenEduLARP*) taustamaterjali eesmärk on aidata teid õpetaja või juhendajana rollimängude läbiviimisel. See tööriistakomplekt annab info sellest, mida vajate õpilarbiks parimal viisil ettevalmistamiseks. Materjal on toodud kaheks peatükis ja toetab õpilarbi ainekava. Tegu on tasuta kasutamiseks koostatud materjaliga, mida soovitame vabalt kasutada inspiratsiooniallikana vastavalt vajadusele.

1. peatükk – õpetaja ettevalmistus

Lugege seda enne ainekava koostamist, materjal võib aidata tunniplaani paremini üles ehitada. Selle peatüki eesmärk on julgustada ja anda teile rollimängu alustamiseks vajalikku teavet või viiteid lisateabe otsimiseks.

2. peatükk – jaotusmaterjalid

Teine peatükk sisaldab konkreetset materjali, mida saate oma õpilastega klassiruumis rollimängu läbi viies kasutada. Need on jaotusmaterjalid, väljatrükitavad vormid, esitlused, rühmade kirjeldused jne. Mõned on valmis kohe kasutamiseks, mõnda peate kohandama oma oludele vastavaks. Saate neid kasutada ka inspiratsiooniallikana oma materjalide valmistamiseks.

¹ Õppimisele suunatud reaalajas rollimängu (ingl. *LARP*) kohta kasutatakse siin suupärast mõistet 'õpi-LARP' või 'õpilarp'

1. peatükk: õpetaja ettevalmistus

Peatüki ülevaade:

I moodul – õpi-LARPi tutvustus

See osa on seotud I tunniplaaniga – mis on õpi-LARP?

Siit saate teada, mis on LARP ja õpi-LARP ning kuidas need töötavad ja kuidas neid luua. See moodul annab teile aimu, milline saab õpilarp olla, et saaksite sellest oma õpilastega vestelda.

II moodul – õpi-LARP kui õpikeskkond

See osa on seotud II tunniplaaniga – uurige oma naabruskonda.

See moodul toob välja, kuidas õpilarp õpilasi mõjutab ja miks peaksite seda meetodit kasutama. Siit saab ülevaate, miks võiks mänguline lähenemine õpetamisele kasulik olla ja millised on selle positiivsed mõjud. Samuti selgitatakse õpilarbi kasutamise eesmärki kliimamuutuste hariduse valdkonnas ja sellest saadavat kasu.

III moodul – kuidas saab õpetaja õpi-LARPi korraldada

See osa on seotud III tunniplaaniga – kontseptsioon ja rollid.

Kolmas moodul on juhend selleks, kuidas koostada ajakava ja kuidas õpi-larpi korraldada. See moodul määratleb kõige olulisemad sammud mängu läbiviimisel ja toob välja, mida tuleks meeles pidada. Juttu on ka õpetajast kui mängujuhist.

IV moodul – kuidas valmistuda õpilarbiks ja kuidas seda läbi viia

See osa on seotud IV tunniplaaniga – mängime.

See osa hõlmab mängus osalemist ja ettevalmistusi vahetult enne rollimängu. See moodul sisaldab viimaseid ettevalmistustöid õpilarbis osalemiseks – emotsionaalset ettevalmistust, mänguruumi/keskkonna kohendamist, rollide jaotamist ja kostümeerimist.

Moodul V – rollist väljumine ja tagasiside

See osa on seotud V tunniplaaniga – teemade kokkuvõte.

See moodul keskendub tagasisidele ja sellele, mida vahetult pärast mängu teha. Rollist väljumine, saadud kogemuste jagamine ja arutelu on olulised sammud õpilarbist õppimiseks. Siit leiame suuniseid mängust järelduste tegemiseks - kuidas toime tulla mängus tekkinud emotsioonidega ja kuidas mängust saadud ühist kogemust edasiseks õppimiseks kasutada.

MOODUL 1 – õpi-LARPi tutvustus

See moodul annab ülevaate, mis on õpi-LARP ja kuidas see on seotud kliimamuutuste koolitusega. 1. tunnis "Mis on õpi-LARP" tutvustavad õpetajad LARPi ja rollimänge, erinevaid teemasid ja erinevaid LARPi liike.

Mis on LARP

LARP ehk reaalajas rollimäng on rollimängu vorm, milles osalejad kehastavad füüsiliselt tegelasi väljamõeldud stsenaariumi raames pikema aja jooksul. Reaalaja rollimänge saab luua mis tahes ajal, kohas või žanris. Tegelased ulatuvad mängija esmase identiteediga tugevalt sarnastest kuni täiesti erinevateni (Bowman 2010).

LARPide klassifitseerimiseks on palju viise. Erinevates riikides on LARPide vahel erinevusi ja LARP eksisteerib paljudes žanrites.

Üks LARPi tüüp on Põhjamaade LARP (*Nordic LARP*). See termin katab ühiseid LARP-i traditsioone Norras, Rootsis, Taanis ja Soomes. Põhjamaade LARP-i traditsioone eristab teistest suur rõhk koostööle ja kollektiivsele loominguks, pealetükkimatud reeglid, aga ka rikkalik mängustiilide ja seadete valik, mis mõnikord sisaldavad ka keerukaid teemasid. (<https://nordiclarp.org/what-is-nordic-larp>)

Mis on õpi-LARP

Õpilarp² on reaalajas rollimäng, mida kasutatakse ettemääratud pedagoogilise või didaktilise sisu edastamiseks (Balzer ja Kurz 2015). Õpi-LARP on seega kogemusliku õppimise vorm, mis kaasab õpilasi mitmel tasandil, sealhulgas kognitiivsel, afektiivsel ja käitumuslikul tasandil. Sarnaselt draamapedagoogika ja simulatsiooniga kasutab õpilarp

² Õppimisele suunatud reaalajas rollimängu (ingl. LARP) kohta kasutatakse siin suupärast mõistet 'õpi-LARP' või 'õpilarp'

klassiruumis stsenaariume, milles õpilased täidavad rolle ja tegelevad tunni sisuga (<https://libguides.library.cofc.edu/immersivescenariogames/edu-larp>).

Pedagoogilise tegevusena viitab õpi-LARP hariduslikule rollimängule, milles osalejad võtavad teatud perioodiks uue rolli piiratud, väljamõeldud stsenaariumi järgi, mis võib, kuid ei pruugi meenutada igapäevast reaalsust (Bowman 2015).

Õppimisele suunatud reaalarjas rollimäng (õpilarp, õpi-) on meetod, mis võimaldab osalejatel õppida valitud teemat läbi kellekski kehastumise spetsiaalselt loodud keskkonnas ja loos

Õpilarp võimaldab õpilastel kogeda õpitavat ainet neile sobival ja köitval viisil. See on võimas õppevahend, mis aitab õpilastel materjali paremini mõista, kriitiliselt mõelda ja õpitavasse positiivselt suhtuda.

Õpilarbil võib olla palju vorme ja see võib liikuda paljudes žanrites. Õpi-LARP võib kesta vaid ühest tunnist kuni mitme nädalani ("Good Jobs Studio" 2015).

Õpilarbis on aineteadmised põhielement. Aineteadmised muutuvad põhifookusest vahendiks ühise ja tähendusrikka eesmärgi saavutamiseks ("Good Jobs Studio 2015").

Õpi-LARP loob rollide ja narratiivi kaudu selge raamistiku, kus igaühel on oma funktsioon. Seeläbi näete üksteist ja aineteadmisi uues valguses. Akadeemilise ja sotsiaalse mõõtmel koostöö motiveerib ja loob tähendusrikkaid teadmisi ("Good Jobs Studio" 2015).

Ainekava saab kaasahaarava väljundi. Erinevalt tavapäevasest koolitunnist pole rollimängus ühe osaleja ebaõnnestumine probleemiks – ebaõnnestub mitte konkreetne õpilane, vaid tema poolt mängitud karakter ja ebaõnnestumine ei too kaasa negatiivseid tagajärgi. Igaüks saab mõjutada loo arengut ja tulemust ("Good Jobs Studio" 2015).

EduLARP on samaaegselt:

- Mäng



- Etendus/rollimäng
- Simulatsioon
- Disainitud õpikeskkond (Mochocki 2013).

Õpilarbi etapid

Õpilarbil on struktuur, mida võiksime kirjeldada 5 erineva etapina (Maragliano 2019):

1. **Jäämurdmise ja/või soojendamise etapp:** rühma ettevalmistusfaas ja sobiva atmosfääri loomine. Peamine eesmärk on luua avatud ja hinnangutevaba õhustik.
2. **Töötubade etapp:** selles etapis kirjeldatakse mängu reegleid, piiranguid ja mängu plaani. Näitlemisega seotud töötubade kaudu hakkavad osalejad tutvuma oma tegelaskuju/rolliga ja sellega, kuidas rollis olles teistega suhelda.
3. **Mängu etapp:** mängu läbiviimine, kus mängitavad tegelaskujud mängivad läbi hulga stseene, suheldes omavahel.
4. **Rollidest väljumise etapp:** õpilarbi mängu tegelased on väljamõeldud, kuid mängu käigus toimub päriselt suhtlemine ja kogetakse tõelisi emotsioone. Seetõttu võib mängus toimunu tekitada sügavaid emotsioone või ootamatuid reaktsioone ning hägustada piire tegelike inimeste ja nende mängitud tegelase vahel. Sel põhjusel peaks õpilarp kindlasti sisaldama tegevusi, mille eesmärk on "tegelaskujust väljumine," et tagada osalejatele meeldiv kogemus.
5. **Arutelu etapp:** siin antakse tagasisidet mängule ja toimub arutelu kogetu/õpitu teemal.

See viimane, arutelu etapp, on üks peamisi samme selleks, et LARP oleks tegelikult hariv. Just selles etapis saab toimuda kogemuse edasiarendamine ja selle kinnistamine õppimises (Maragliano 2019).



Vaadake ka meie audiovisuaalset HUBi YouTube keskkonnas. Otsigusõnaks "GREEN EDULARP".

MOODUL 2 – õpi-LARP kui õpikeskkond

See moodul annab ülevaate õpilarbi rollist klassiruumis ja keskkonnahariduses. II tunniplaanis „Uurige oma naabruskonda“ julgustavad õpetajad õpilasi kohalikku keskkonda uurima.

Miks kasutada LARPi oma klassiruumis?

Tänapäeval vajavad õpilased üha rohkem motivatsiooni õppimisega tegelemiseks. Kuna nad on sündinud ja kasvanud tempoka ja interaktiivsemeelelahutuse maailmas, võivad nad olla vastu traditsioonilistele, standardiseeritud ja aeglastele tegevustele, mida leidub konservatiivses koolisüsteemis. Diferentseeritud õpetamistavade taga peitub seetõttu sageli vajadus leida õpilaste kaasahaaramiseks uusi tegevusi ja lähenemisviise ning edastada teadmiste kõrval ka pädevusi ja sotsiaalseid oskusi. Sellisena on õpilarbil hariduses suur potentsiaal (Algayres 2016).

Õpilarp on õppemeetodina kasutusel olnud mõnda aega, kuid seda on kasutatud üsna tagasihoidlikult. Seda meetodit saab kohandada vastavalt sihtrühmale ja teemale. Õpilarpi kasutamine klassiruumis võib olla õpetaja jaoks keeruline, kuna see võib nõuda ettevalmistustööd ja kogemust. Rollimängu pakutavad võimalused probleemide sõnastamiseks, kogemuste jagamiseks, lahenduste otsimiseks, aruteludeks ja analüüsiks teevad aga selle pingutuse tasuvaks. Pedagoogilisest ja psühholoogilisest aspektist on õpilarbi positiivseteks joonteks keskendumine õppimisele, eneseteadlikkusele ning hoiakute ja käitumise muutustele (Peipsi Koostöö Keskus 2020).

Õpi-LARP on võimalus omavahel siduda traditsioonilisi ja mängulisi õpetamis- ja õppimisviise. LARPi võib seostada ajalooliste või väljamõeldud sündmustega, kuid võimalusi on veel arvukalt: laboripõhised rollimängud loodusteaduste tundidesse, keskkonna- ja sotsiaalmajanduslikud konfliktimängud bioloogia- ja geograafiaõppesse jne (Peipsi Koostöö Keskus 2020).

Õpilarbi kasutamisel tuleb meeles pidada, et seal ei olda oma olemuselt orienteeritud mitte tulemustele, vaid keskendutakse eelkõige protsessile. Mängu looja ja juht loovad mängu toimumiseks raamistiku, et mängijad saaksid improviseerida, koos luua ja kogeda. Seetõttu võivad esimesed LARPi katsed klassiruumis tunduda kaootilised ja struktureerimata.

Uuringud on aga kinnitanud, et õppijad jätavad sisu paremini meelde, kui nad osalevad aktiivselt õppeprotsessis - näiteks näitlemises, simulatsioonides ja rollimängudes. Õpi-LARP on aktiivne ja kaasahaarav meetod, mis arendab sisemist motivatsiooni. Väljamõeldud reaalsus aitab mängijate tähelepanu igapäevaprobleemidelt kõrvale juhtida ja ärgitab nende huvi käsitletava teema vastu. Aktiveeruvad kõik meeled ning füüsiline ja emotsionaalne kaasatus toetab sügavat õppimist. Rollimäng arendab empaatiat ja oskust näha eri vaatenurki. Sidudes klassiruumis õpitud teemad elukogemusega, saab õpilane neid seostada oma eluga ja luua seoseid erinevate õppeainete vahel. Rollimäng võib parandada õpilaste suhtlemisoskust ning pakkuda häbelikele õpilastele turvalise viisi teises rollis olles aktiivsemalt suhelda ja seeläbi koguda enesekindlust. Seetõttu peaks rollimängude ja teiste aktiivõppemeetodite osakaal koolides olema tänasest suurem (Peipsi Koostöö Keskus 2020).

Õpi-LARPi kasutamise võimalikud tulemid:

1. Aidata õppijatel arendada teadmisi, oskusi ja hoiakuid, mis edendavad mõtlemist, planeerimist ja tegutsemist empaatiliselt, vastutustunlikult ja planeedi eest hoolitsedes.
2. Tegutseda eetilisel, järgides üldtunnustatud väärtusi ja moraalipõhimõtteid.
3. Vastutada ise individuaalsete valikute, otsuste ja võetud kohustuste eest.
4. Olla meeskonnamängijad ja panustada ühiste eesmärkide saavutamisse.
5. Mõelda kriitiliselt ja loovalt ning arendada ja väärtustada enda ja teiste ideid, põhjendades oma valikuid ja seisukohti.

6. Kujundada eetilist ja terviklikku maailmavaadet, mis põhineb kaasaegsetel loodusteadustel, arvestab globaalsete probleemidega, võtab kaastutuse nende lahendamisel, väärtustab ja järgib säästva arengu põhimõtteid.
7. Arendada aktiivset kodanikuosalust ühiskonnaliikmena, kes on võimeline dialoogiks Euroopa ja globaalses kontekstis ning lahendama konflikte, käitudes sallivalt.
8. Oskab käsitseda etteantud instrumente, tehnoloogiaid ja materjale loominguliselt.

Mis on kliimamuutuste alane haridus?

Mitmed kriisid, mille keskmes on kliimamuutused, on loonud vajaduse meetmete järele, mis soodustaksid rohelist üleminekut ja tagaks jätkusuutliku tuleviku. Rahvusvaheline poliitikakujundajate ja teadlaste kogukond tunnistab, et haridusel on keskne roll vajalike kliimameetmete edendamisel. Euroopa haridusruumi algatuse (*European Education Area*)³ raames on loodud kliimamuutuste alase hariduse koalitsioon, mis toetab üksikisikute ja asutuste konkreetseid tegevusi erinevatel tasanditel. Kliimamuutusi puudutava hariduse integreerimine formaalse hariduse õppekavadesse võib mängida olulist rolli kliimakriisiga toimetulemiseks vajalike pädevuste arendamisel. Kliimamuutuste alase hariduse kaudu on nii õpilastel kui ka õpetajatel võimalus mitte ainult laiendada oma teadmisi kliimamuutuste ja nende mõjude kohta, vaid arendada ka emotsionaalseid teadmisi, muuta käitumist ja hoiakuid.

Vaatamata suurtele jõupingutustele, mida Euroopa Liidu tasandil on juba tehtud, pole veel toimunud mastapõhise käitumise ja tavade muutumist rohelisema tuleviku suunas. Kliimamuutuste alase hariduse abil õppimine võib aidata üksikisikutel ja institutsioonidel liikuda hoolivama ühiskonna poole, kes soovib ja suudab vähendada oma keskkonnajalajälge (*GreenComp 2020*). Eksperdid rõhutavad üha enam, kui oluline on õpetada lapsi keskkonnateemadel ja arendada kliima eest hoolitsemise kultuuri.

³ Vt <https://education.ec.europa.eu>

Koolitatud õpetajad saavad oma õpilastele teadmisi ja oskusi tõhusalt edasi anda interaktiivses keskkonnas, edendades õpilaste loovust, esteetikat, kriitilist mõtlemist ja probleemide lahendamise oskust, suhtlemis- ja koostööoskusi, empaatiat ja kujutlusvõimet.

Kliimamuutuste alasest haridusest õpi-LARPi

Formaalse hariduse vanem paradigma, mis on õpetajakeskne, on osutunud ümberkujundaval õppimisel (ingl. *transformational learning*) ebapiisavaks. Õpetajakeskset haridust on kritiseerinud kliimamuutuste hariduse toetajad, kes sooviks näha õpilaspõhiseimaid ja kaasavamaid lähenemisviise. Kliimamuutuste teemaline haridus on inspireeritud õpilasekesksetest hariduslikest lähenemisviisidest.

Õpi-LARP võib tuua kliimamuutuste kohta kooli teadmisi ja õiget terminoloogiat ning arendada empaatiat, väärtusi ja hoolivat suhtumist keskkonda. .

Kuna kliimamuutused kujutavad endast ülemaailmset ohtu, on tungiv vajadus roheline ülemineku järele. Oluliseks saab võime näha alternatiivseid, rohelisemaid ja vastupidavamaid lahendusi. Seega annavad tegevused, mis võivad arendada õpilastes (ja õpetajates) kujutlusvõimet ja loovust ka võimaluse arendada haridusprotsessi, mis võib edendada üldist mõtteviisi muutust. Mängud on siin toetavas rollis. Mängupõhine õpe kui haridusprotsess mängib rolli transformatiivses, kogemuslikus ja õpilasekeskses pedagoogilises lähenemisviisis, mis toetab kakliimamuutuste teemalist haridust (Wu & Lee 2015). Õpilarp, nagu eespool mainitud, pakub raamistikku õpilaste ja õpetajate kujutlusvõime ja suhtluse arendamisel.

Üks kogemusliku õppimise ja sisu parema meeldejätmise viise on reaalarajas rollimängud (LARP). Uuringud kinnitavad, et õppijad jätavad sisu paremini meelde, kui nad osalevad

õppeprotsessis aktiivselt, näiteks läbi dramatiseerimise, simulatsiooni või rollimängu. Rollimängudes on üheks esmaseks eesmärgiks luua realistlik kontekst, milles dialoogid, arutelud, otsuste tegemine ja teiste tegelastega suhtlemine aitavad õpetada hindama erinevaid hoiakuid ja vaatenurki (Rumour 2016). Ühes uuringus (Simoneaux 2001) väidetakse, et kriitilise mõtlemise arendamine ja isikliku tegutsemise toetamine toimub sagedamini rollimängude kaudu. Veelgi enam, rollimängud võimaldavad õpilastel rollide kujutamise praktika kaudu arendada pehmeid oskusi, nagu loov mõtlemine ja kujutlusvõime. See annab õpilastele võimaluse ette kujutada ja koos luua uusi maailmu alternatiivsete sotsiaalsete ja keskkonnakontekstide ning moraalinormidega (Belova jt 2015). Samas võimaldab see erinevate rollide ja vaatenurkade uurimise kaudu arendada empaatiavõimet ja mõtisklemist oma eelarvamuste üle. Seetõttu on hinnatud, et õpilarp võib olla kasulik meetod õpilaste ja õpetajate empaatiavõime arendamiseks ja pehmete oskuste arendamiseks. Hästi läbimõeldud õpilarp keskkonnasäästlikkuse õppimiseks võimaldab õpilastel arendada probleemide lahendamise ja kriitilise mõtlemise oskusi, loovat suhtlemist ja meeskonnatööd, suurendades samal ajal enesekindlust keskkonnaprobleemide lahendamisel. Eespool öeldut silmas pidades ja proovides pakkuda lihtsat kliimamuutuste alase hariduse näidet, on Euroopa Liidu Erasmus+ programmi projekti GreenEduLARP eesmärk luua metoodika keskkonnateemalise teadlikkuse ja tegevuste jaoks koolis, kasutades ära õpilarpe, andes õpetajatele uusi oskusi ning arendades samal ajal 21. sajandi oskusi õpilastele kogemusliku õppimise ja meeskonnatöö kaudu.

Roheline õpi-LARP

Roheline õpi-LARP on seotud sotsiaalsete muutustega, andes õpilastele võimaluse arendada 21. sajandi olulisi rohelisi oskusi. Metoodika eesmärk ei ole mitte ainult aidata õpilastel oma akadeemilisi eesmärke arendada, vaid ka ise sotsiaalselt arendada. Roheline õpi-LARP saab anda osalejatele kogemuse konkreetsest keskkonnaprobleemidega seotud olukorrast ning lasta neil uurida teiste vaatenurki ja teadmisi uues valguses. Mängu abil saavad osalejad mõista probleemi rollide ja narratiivi kaudu ning simuleerida tegelikke stsenaariume, millega nad ühiskonnaliikmetena silmitsi



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

võivad seista. Seeläbi võivad hariduse sotsiaalse ja keskkonnamõõdme vastasmõjud motiveerida ja tuua esile olulisi kogemuslikke teadmisi. Mängu ennast koos narratiivi ja rollimänguga nähakse motiveeriva tegurina, mis asetab õpilase õppeprotsessi keskmesse. Tänu loovusest juhitud mängukeskkonnale saavad õpilased mõelda ka keskkonnaprobleemi uuenduslike lahenduste peale ning mõelda, kuidas need lahendused päriselus toimida võiks (Kulakowska 2016).

Vaata ka: Video “When Larp Meets A Climate Change” <https://youtu.be/8teWgOXl6W4>



**Vaadake ka meie audiovisuaalset HUBi
YouTube keskkonnas. Otsigusõnaks “GREEN
EDULARP”.**

MOODUL 3 – kuidas saab õpetaja õpi-LARPi korraldada

See moodul annab ülevaate õpilarbi osade organiseerimisest ja mõistmisest. III tunniplaanis 3 "Kontseptsioon ja rollid" töötavad õpetajad koos õpilastega, et luua eelmises tunnis kogutud materjalist rollimängu alus, kontseptsioon ja ajaraamistik. Mõned selle mooduli ained kuuluvad ka IV tunniplaani.

Kuidas LARPi lugeda ja sellest aru saada

Pole oluline, kas teil kui õpetajal on rohkem või vähem teadmisi reaalaja rollimängudst (LARP) enne selle materjali lugemist, mis annab sissejuhatus sellesse, kuidas oma õpilastega rollimängu mõista, arendada ja korraldada. Tegu on ettevalmistava infoga, et saaksid aimu, mida tuleb eelnevalt teha ja mille eest III tunniplaani (kontseptsioon ja rollid) elluviimise ajal hoolt kanda. Ükski LARP ei järgi täpselt sama struktuuri ja ajakava ning ka sama stsenaariumiga mäng võib kulgeda väga erinevalt. Hästi koostatud rollimäng peaks aga olema lihtsalt arusaadav.

Õpi-LARP on LARPi lühivorm, mille kestus on ligikaudu 1-3 tundi, sõltuvalt teie ajaressursist. Allpool räägime lähemalt reaalajas rollimängude ajakavast. Teie mängu kontseptsioon põhineb kohalikul keskkonnaprobleemil ja sellega töötate I ja II tunniplaanis.

Kontseptsioon

III tunniplaani ajal koostate oma reaalajas rollimängu kontseptsiooni. Kontseptsioon hõlmab valitud teemat, toimumiskohta, osalevaid rühmi, tegelaskujusid, eksisteerivat konflikti ja reegleid. Need on LARPi koostisosad, milles kõik osalejad peavad kokku leppima. Kontseptsioon tuleb enne mis tahes määratud ajaraami. Ajakava koostatakse, et mahtuda mänguga koolikeskkonnas eksisteerivasse ajaraami.

Pidage meeles, et õpilarbi põhiväärtus ei ole mitte ülesande lahendamine mängu käigus, vaid pigem kogemuste saamine, mida lõpus aruteluringis jagada. Kuigi õpilane võib saada mängus konkreetse ülesande, on suhtlemine ja arutelu olulisem kui ülesande eeskujulik täitmine.

Kontseptsiooni näide:

Kohalik volikogu on otsuse langetamiseks kokku kutsunud linnaelanikest huvirühmad. Kas ehitada linna uus tehas või mitte? Neli erineva arvamustega rühma on kutsutud esitama argumente ja arutlema tehase rajamise plusside ja miinuste üle. Grupid moodustavad tehase omanikud, linnaelanikud, keskkonnaaktivistid ja tehase töötajad. Tehas annaks linnaelanikele tööd ja tarniks päikesepaneele, kuid samal ajal reostaks loodust ja võib-olla sureksvälja kohalik rahvusloom. Tegemist on pikas protsessis viimase aruteluga ja koos tuleb langeteda otsus.

Ajakava

Kõik reaalarja rollimängud põhinevad improvisatsioonil ja seetõttu on ajaraam tegevustele toeks, mitte piirajaks. Ajakava kirjeldab, mis ja mis järjekorras peaks toimuma, kuid ei kirjalda, kuidas mäng kulgeb. Mängimise aeg võib tegelikkuses erineda plaanitud ajaraamist. Mõnikord läheb mäng palju kiiremini, mõnikord aeglasemalt. Mängujuhtide ülesanne on LARP-i tempot kontrollida, mängu vajadusel kiirendades või aeglustades. Pidage meeles, et seni, kuni osalejad on aktiivsed, mängivad oma rolle ja arutavad mängu kontseptsioonis paikapandud teemasid, tegelevad nad mänguga ja kõik on hästi. Kui nad seda ei tee, kasutage oma positsiooni, et mäng sobivasse ajaraami tagasi juhtida. Püüdke alati jätta 15 minutit mängu lõpuks varusse, et ootamatu asjade käigu puhul mitte ajahätta jääda. Kui mäng kulges plaaniutd tempos, saab need 15 minutit sisustada ka lihtsalt viimaseks suhtlusingiks või läbirääkimisteks.

Vaadake ajaraami näidet jaotusmaterjalide teises peatükis.

Rollid

Reaalaja rollimängu ajal on vastavalt mängu kontseptsioonile igal osalejal oma roll/tegelaskuju ja rühm, kuhu ta kuulub. Rolli määrab õpilarbi dünaamika. Rollide näited võivad olla: juht, mässaja, inimene, kes seab kõik kahtluse alla või keegi, kes aitab kõiki. Tegelasuku/rolli jaoks on varem paika pandud iseloomuomadused, välimus, suhted teistega, ajalugu jne. Mängus osalejana oleks tore oma tegelasuku füüsiliselt ise kujundada, kuid on oluline jääda varem kirjapandu juurde, sest mängu luues on arvestatud teatud tüpaažidega ja ka teisele mängijatele on teatud info tegelaskujude kohta ette antud. Kõik rühmad ja rollid mängivad mängufaasis koos, nii igal rollil kui igal rühmal on oma seisukohad ja tegevusplaan. Õpetaja mängib ka rollimängus oma oma erilises rollis kaasa. Õpetaja ülesanne on LARPi suunata ja osalejaid aidata. Hiljem on toodud näiteid õpetajate rollidest, mis võiks töötada paljudes erinevates olukordades.

Rollide loomine: reeglid ja näpunäited

Tegelasuku/rolli loomisel juures on väga kasulik kasutada rollikirjelduste vormi (vt näidet jaotusmaterjalis). Rollikirjelduse vorm täpsustab tegelast puudutavat infot, nagu füüsiline välimus, isiksus, perekond, harjumused jne.

Panna õpilase rolli valima ja mängima võib olla keeruline. On rolle, mis on suurema emotsionaalse intensiivsusega kui teised. On tegelaskujud, kes on mängus vähemtähtsad. Hea oleks valida õpilasele talle sobiv roll. Näiteks:

- **Õpilased, kes seisavad silmitsi emotsionaalsete häirete ja vihapursetega**, ei peaks saama oluliste konfliktide osapoolte rolle.
- **Õpilased, kellel on probleeme sotsialiseerumisega**, võiks saada rolli, kus tegutsetakse ja suheldakse pigem rühmas, mitte üksi.
- **Õpilased, kes kardavad esineda**, võiks saada rolli, kus nad ei peaks olema tähtsal kohal teiste ees.

Nagu varem selgitatud, võib õpi-LARP aidata õpilasel uusi käitumisviise arendada. Õpilarbis mängitavad rollid on küll konstrueeritud, kuid mängu käigus koos tegutsemine ja emotsioonid on tegelikud. Püütakse rakendada tegevus- ja käitumisvorme, mis avalduvad võimendatud reaalsusena (ingl. *surplus reality*), mida saaks mängus kogeda (Widlocher, 1970).

Õpetaja kui mängujuht

Mängu juhtimine

Väljaspool LARP-i on õpetaja klassiruumis automaatselt juht. Ka LARP vajab ma juhti ja järgnevalt räägime sellest, kuidas LARPi juhi roll võib olla nii sarnane kui ka erinev õpetaja tavalisest rollist. Mängu juht peaks:

- **Julgustama õpilasi oma rollides püsima**

Kasutage õpilaste rollinimesid, reageerige nende rollitoimingutele, käsitlege neid rollis olevatena ja esitage rollist lähtuvaid küsimusi.

- **Aidake õpilastel mängida**

Toetage neid suhtlemisel, kasutage oma mängujuhi tegelast/rolli, et mängimise ajal üksteisele rolle tutvustada.

- **Hoidke süžeed ja mängu kulgemas**

Keskendage tähelepanu õpilaste mängitavatele tegelaskujudele ja tuletage vajadusel neile meelde, mis ülesanded neil on ja tehke toimuvast kokkuvõtteid.

- **Aidake õpilastel määratleda ülesandeid ja eesmärke**

Kuulake, mida nad teevad, ja andke ideid, kuidas mängu jätkata, inspireerige neid, kuid ärge kontrollige neid.

Improvisatsioon

LARP ärkab ellu, kui sobitate õpilaste improviseerimisele enda omaga, see aitab õpilastel loosse süveneda. Improviseerimine võib tekitada väga huvitavaid spontaansid olukordi,

mis hiljem arutelusid tekitavad. Kuid improvisatsioon võib viia ka olukordadeni, mida kontseptsioonis ei olnud ja toimumata võib jääda märkamata asju, mida olite plaaninud. Kui soovite mängijate tähelepanu ümber suunata, siis ärge öelge neile „ei,“ vaid pakkuge osalejatele lihtsalt erinevaid valikuid. Lahendus *"Ei, meil ei ole dinosauruste külastamiseks praegu ajamasinat, kuid me saame teha plaani dinosauruserobotite teemapargi loomiseks"* Aitab näiteks S mängul edasi kulgeda ilma ettepanekut kõrvale lükkamata. Võib lasta mängijaol katsetada ja ebaõnnestuda. *„Nii et sa üritad mind ähvardada, aga ma ei karda sind. Ma tahan ainult raha, kas teil on raha?"*

Mängujuhti tegelaskuju

Õpilasi julgustab reaalaraja rollimängus osalema, kui muudate oma käitumismaneere ja mängite kedagi teist . Sa ei pea tingimata olema hea näitleja, kuid sa pead oma tegelaskuju mängimiseks tõsiselt pingutama. Isegi väike muutus teie hääles või kehas näitab õpilastele, et "nüüd mängime rollimänge". Kui mängite kohtunikku, madaldage näiteks häält ja kõndige aeglaselt. Kasulik on , et püüda käiuda rollile vastavalt ja näidata, et asjad, mida teete, näiksid tõelised ning et võtate iga osaleja ideid ja rolle tõsiselt.

Soovitav on mängujuhi rollis valida endale tegelaskuju, kel on võimalus nii rääkida kui ka rühma juhtida. Näiteks ajakirjanik intervjuusid tegemas või linnaapea, kes vajab otsuste tegemiseks abi.

Reeglite paikapanek

Reeglid aitavad õpetajal ja tema õpilastel määratleda raami, milles mängitakse ja mida õpilased saavad teha. Oluline on teatud asjad reeglitega keelata, kuid samal ajal peate tooma mõned näited vastuvõetava käitumise kohta. Näiteks kui varastamine ja kaklemine ei kuulu teie mängu, tuletage õpilastele meelde, et rääkimine ja arutamine on aktsepteeritud. Järgnvalt on mõned näited reeglitest, mida kaaluda.

Asukohapõhised reeglid:

- Ala täpsed piirid, kus sees mäng toimub ja mis sinna sisse jääb, mida mängus kasutada.

Ohutusreeglid:

- Näiteks "Me ei võitle selles mängus, konfliktid lahendatakse sõnadega". Määrake eraldi ruum/ala, kus saab lõõgastuda. Leppige kokku, mida öelda või kelle poole pöörduda, kui juhtub midagi tõsist - konflikte või õnnetusi.

Mänguspetsiifilised reeglid:

- Näide: kui sellist kella helistatakse, toimub hääletus. Kokkulepe, et selles mängus ei saa teistelt asju varastada.

Õpilasi puudutavad reeglid:

- Kuna õpetaja tunneb oma õpilasi, on oluline määratleda konkreetsed reeglid, mis aitavad neil näiteks hierarhiavabalt mängus suhelda.



**Vaadake ka meie audiovisuaalset HUBi
YouTube keskkonnas. Otsigusõnaks "GREEN
EDULARP".**

MOODUL 4 – Kuidas valmistuda õpilarbiks ja kuidas seda läbi viia

See moodul annab praktilise ülevaate ettevalmistusest enne rollimängu käivitamist. IV tunniplaanis "Mängime" kirjeldatakse eelmistes tunniplaanides loodud mängu kontseptsiooni käivitamise ja läbiviimise protsessi. Mõned selle mooduli ained kuuluvad ka III tunniplaani.

Aja juhtimine ja sisu lisamine

Õpi-LARPi ette valmistades võib sattuda järjest uue infoni ja sukelduda asjadesse, mis võtaks väga palju aega. Targem on mitte kaotada algselt seatud fookust ja ettevalmistustega mitte üle pingutada. Kas lühikese ettevalmistusega võib arendada huvitava rollimängu. Järgnevalt iin on mõned näited asjadest, mida mängu lisada. Oalejad võivad vajada mingit keskendumisharjutust. Kui enne mängu on lisa-aega, võib teha mõnd järgmistest asjadest:

- **Harjutage teise tegelase mängimist** (kõndimine, rääkimine ja vastamine kellegi teisena).
- **Arendage oma tegelaskuju edasi** (kui õpilased juba teavad, keda nad mängima hakkavad, siis paluge lisaaja korral neil juba etteantudle lisaks välja mõelda oma tegelaste omadusi).
- **Fookusharjutus** (üksteise kuulamine, kellegi teise ettepanekute ja juhiste kuulamine ja järgimine).
- **Mis juhtub enne** (võite kirjeldada asju, mis on tegelastega juhtunud vahetult enne mängu algussituatsiooni).

Praktilised ettevalmistused

Reaalaja rollimängu saab mängida ilma kostüümide ja rekvisiitideta, kuid kui teil on võimalus neid kasutada, võib see aidata õpilastel mängu süveneda. Kostüümid ja rekvisiidid aitavad õpilastel tunda end rohkem oma tegelaskujuna ja see aitab neil rolli sisse elada.

Kostüümide kasutamine

Isegi lihtsad kostüümielemendid, näiteks mütsid, lipsud, prillid ja sallid sobivad väga hästi. Mütsil võib olla oma tegelaskujusse sisseelamiselolla sama suur mõju, nagu kogu kostüümil. Kostüüme saab kasutada ka erinevatesse rühmadesse kuuluvuste märkimiseks. Näiteks on rühmadel midagi sarnast kostüümis - näiteks samad värvid või sama tüüpi müts. Kostüümidega saavutatav visuaal võib aidata mängijatel rollimängus rolle eristada ja meeles pidada.

Rekvisiitide kasutamine

Kõige lihtsamad rekvisiidid võivad olla paber ja pliatsid. Paberi abil saab luua näiteks allkirjastamist vajava lepingu, olulise teabega kirja või kujutada ümbritsevaid olusid või keskkonda. Rekvisiitide eesmärk peaks olema luua tuge aruteludeks või sisu mängule. Rekvisiitide abil saab näiteks tekitada mängu loos vajalikke pingeid või konflikte jne. Proovige kasutada mõnda rekvisiiti, et sümboliseerida mängu sisu - näiteks põletatud oksa metsatulekahjude teemalises mängus või päikesepatareisisid , taastuvenergia mängus.

Kaartide kasutamine

Kaardid võivad olla mängus heaks kohaks, mille ümber koguda ja mida koos uurida. Kaart võib olla väljamõeldud kohast, mille loote koos oma õpilastega, või kaart, mis kujtab reaalselt mängupiirkonda. Keskkonnateemalise mängu puhul võib kaart aidata õpilastel mõista kõnealust abstraktset mängusisest probleemi ja kaart võib aidata

visualiseerida lahenduste variante. Kaardil improviseeritud sümbolite kasutamine aitab olukordi visualiseerida - näiteks kui keegi soovib mängus metsa raiuda, saab ta nt käbidega kaardile märgitud "metsa" kaardilt füüsiliselt eemaldada.

Asukohta valik

Sobiv asukoht võib väga palju rollimängu kogemust mõjutada. Mängida keskkonnateemalist mängu aias/looduses või poliitikuid raekoja saalis on „nagu päris.“ Sellegipoolest saab enamikku rollimängudest mängida vabalt ükskõik kus. Teie kooli klassiruum, koridor või saal töötavad sama hästi. Õpi-LARP toimib kõige paremini siis, kui osalejad saavad mängida isekeskis ja ilma lisaärevuseta, mis tekiks kõrvaltvaatajate kohalolu korral. Siin on mõned olulised asjad, millele õpilarpi asukohta planeerides mõelda:

Igale rühmale eraldi ruum

- Mängus osalevad grupid peaks omama kohta, kus omaette mängu eesmärkide, ülesannete ja taktika üle arutleda.

Ühine suhtlus- ja aruteluruum

- See võiks olla piisaval suur ala näiteks kaardi või suure paberi ümber, kus saab läbi viia arutelusid ja koosviibimisi.

Eraldi ruum lõõgastumiseks

- Rahulikum koht, kus saab puhata lma mängust väljumata.

Õpilarbi mänguaeg

Sooja õhustiku loomine

Õpetajate jaoks on oluline enne mängimist luua soe ja tolerantne õhkkond. Seda saab teha näiteks jäämurdmismängude või ettevalmistavate tegevuste abil. Nii mängu ettevalmistamise kui kulgemise käigus oleks eesmärkideks:

- **Looge sõbralik õhkkond**, kus aidatakse üksteist ja saab anda endast parima.



- **Looge avatud ja hinnangutevaba õhkkond**, kus oleme avatud üksteise ideedele.
- **Looge kogukonnatunne** – see rollimäng on kõigile nautimiseks.
- **Aidake õpilastel siseneda oma rolli**, et olla keegi teine.
- Olge avatud **uutele suhtlemisviisidele**, sest sotsiaalsed rollid rühmas võivad muutuda.
- **Looge enesekindluse ja pädevuse tunne**, mis on eduka rollimängu jaoks olulised.

Sooja atmosfääri aitavad luua jäämurdmise harjutused. Õpetajad peaksid valmistama ette rohkem kui ühe sellise harjutuse, et neid vajadusel kombineerida. Samuti on soovitatav omada erinevaid tööriistu, nagu trummid, muusika jne.

Soojendusharjutusi tuleks teha vahetult enne mängufaasi, sest see aitab osalejatel keskenduda mängule ja olla vaimselt valmis, aktiveerida oma meeli ja valmistuda mängufaasiks.

Konfliktide juhtimine

Õpilaste jaoks on oluline mõista, et nad peavad ka mängus üksteist austama. Rollimängus tekib konfliktide rollide ja tegelaskujude vahel, see on osa huvitavast lorbist. On suurepärane, kui õpilased saavad mängusiseste vaidlusega oma rollis püsides hakkama. Muidugi võib mõnel osalejal olla raske eraldada oma mängitava tegelaskuju emitsioone enda omadest. Osaleja võib tegelku inimesena ärritada, kui keegi mängib oma rollis provokatiivsel viisil. Proovige need konfliktid võimalikult kiiresti lahendada ja julgustage mängijaid LARPi jätkama. Õpilased eksperimenteerivad mängufaasis ja tahavad hästi hakkama saada. Mõnikord peate mängujuhina selgitama rollimängu emotsioonide ja päriselu tunnete segu.

Mängujuhi kohustused mängufaasis

Looge keskkond, kus õpilased tunnevad end turvaliselt, et proovida midagi uut.

- Toetage nende ideid ja kaasake neid nii palju kui võimalik.
- Las nad olla maadeavastajad. Iga idee ei pea ellu viima, aga neid tuleb siiski kaaluda.

Hoidke osalejatel valvsalt silma peal, et näha, kes tunneb end kõrvalejäetuna.

- Oma rollis saate vahendada suhtlust ja püüda anda kõigile kõneaega.
- Saate anda üksikutele õpilastele konkreetseid ülesandeid, mis panevad nad end erilisena tundma.
- Saate teha kokkuvõtteid, teatada kokkulepetest või vaidluste olemusest, et kõigil mängijatel oleks võimalus toimuvat jälgida ja sellega suhestuda.

Aja planeerimine

Meetodid mängutempo tõstmiseks võivad olla järgmised:

- Tõstke tempot, öeldes näiteks „Teil on jäänud üks minut otsustamiseks”
- Langetage oma rolli kasutades ise otsus ja laske mängul sellest punktist edasi minna.

Mängutempo aeglustamise meetodid võivad olla järgmised:

- Täiendage arutelusid uue infoga ja küsige rohkem põhjendusi.
- Tekitage situatsioon, mis muudab mängijate olukorra keeruliseks. Näiteks kaotage midagi olulist ja kaasake mängu jätkumise eeltingimusena mängijad otsingutesse, juhtides nad mängu sujuvast käigust kõrvale.

Toetage mängu algset süžeed ja hoidke fookust

- Tehke oma rollis kokkuvõtteid sellest, mis on toimunud.
- Korrake teavet sellest, millele mängijad peaks hetkel keskenduma.
- Äрге andke liiga palju ruumi uutele ideedele, millel pole mängu algse looga mingit pistmist.

Kuidas LARP-i lõpetada

Mängu lõpetamine võib toimuda nii lihtsa lausega "Ja nüüd on LARP lõppenud" kui põhjalikuma rollist väljumise ja tagasiside sessiooniga ", mid on kirjeldatud järgmises moodulis. Kuid on mõned asjad, mida võiksite teha veel enne reaalarajas rollimängu lõpetamist:

Koguge õpilaste tegelaskujude viimased mängu looga seotud mõtted.

- Ideid saab koguda mängijatega lõppfaasis ükshaaval suheldes või kogu rühmaga, ükshaaval sõna võttes.

Koguge mängijad viimast korda kokku.

- Vadake, kas viimases aruteluringis saab probleemile/konfliktile lahenduse leida.
- Õpi-LARPi võib vabalt lõpetada ka nii, et õpilaste mängitud tegelased ei leidnud oma ülesandele lahendust.

Korraldage planeeritud või improviseeritud üritus.

- Kokkuvõttev üritus võib olla mängu loo ja hilisema arutelu jaoks oluline.
- Plaanimatud ürituse võib ka ära jätta, kui mängu tegelik kulg seda ei soosi (näiteks plaanimatud hääletuse asemel osalevad kõik protestis).



Vaadake ka meie audiovisuaalset HUBi YouTube keskkonnas. Otsigusõnaks "GREEN EDULARP".

MOODUL 5 – rollist väljumine ja tagasiside

See moodul annab ülevaate reaalaja rollimängust saadud kogemustega töötamise protsessist ning mängujärgselt arutlemist vajavatest küsimustest ja teemadest. See moodul on seotud V tunniplaaniga, mis kirjeldab rollist väljumise ning tagasiside alustamise protsessi.

Sissejuhatus

Pärast õpilarbi läbimängimist võib mängitud tegelase mõttemaailmast väljumine ja mängufaasis juhtunu seljataha jätmine olla üsna keeruline. Rollist väljumine (ingl. *de-rolling*) on üks viis, kuidas aidata mängijatel mängust väljumist kontrollida ja tekitada pärast mängu „pehmet maandumist.“ Rollist väljumine kujutab endast protsessi, kus liigutakse "aktiivsest kellegi teise rollis olekust omaenda igapäevaelu" (Brown 2018).

Õpilarbis mängitavad tegelased on väljamõeldud, kuid mängu käigus kogetud kontaktid ja emotsioonid on tõelised. Seetõttu võib mängukogemus vallandada sügavaid emotsioone või ootamatuid reaktsioone või hägustada piire tegeliku inimese ja tema poolt mängitud tegelaskuju vahel. Seetõttu ongi rollist väljumine ja tagasiside niivõrd olulised.

Protsessi järjekord:

- 1) Rollidest väljumine
- 2) Tagasiside
- 3) Teemaatiline arutelu
- 4) Õpetaja eneserefleksioon

Rollist väljumine

Rollist väljumine (ingl. *de-rolling*) on mängija jaoks isiklik kogemus ja igal iga mängija teeb seda ise. See protsess ei pea võtma palju aega ja võib toimuda läbi oma keha raputamise või laulu kuulamise. Oluline on teha midagi konkreetset, et jätta oma tegelane või roll seljataha. On oluline, et iga mängija tunneks, et ta astub rollist välja ja distantseerub sellest ning igapäevaellu.

Rollist välja astumine tugevdab piiri mängija ja tegelase vahel, mil distantseeritakse end tegelase (peamiselt) negatiivsetest iseloomuomadustest või emotsioonidest. Asjad, mida mängitud tegelaskujust kaasa võtta, on võimestavad kogemused ja positiivsed mälestused.

Mõned võimalused rollist väljumiseks:

- **Enda liigutamine**, näiteks iga jäsene ja kogu keha sõna otseses mõttes raputamine, et mängitud tegelane endast maha raputada või kehahoiaku muutmine vastavaks mängija tavapärasele asendile ja kõnnakule.
- **Muusika ja tants** – mängujuht mängib muusikapala, mille lõpus lahkuvad mängijad oma rollidest. Mängijad saavad soovi korral muusika rütmis tantsida või õõtsuda, vajadusel silmad kinni.

- **Kohavahetus** - mängijate liikumine ruumist, kus sündmus või rollimäng toimus, teise ruumi, mis annab signaali mängitud tegelaskuju lahkumisest. Seda saab teha ka keskkonda muutes, näiteks süüdates tuled, avades kardinaid, eemaldades dekoratsioonid vms.
- **Nimesildi eemaldamine** – mängujuht palub kõigil osalejatel oma mängus kasutatud nimesildid eemaldada (ja asendada need mängija nimesildiga kui need on olemas) ning palub öelda "Ma olin mängus [mängitud tegelase nimi]". Ma olen tegelikult [mängija tegelik nimi]."
- **Kostüümi eemaldamine** – kui mängus kasutatakse kostüüme või sümboolseid esemeid (müts, tegelase kujuke jne), aitab nende seljast võtmine oma tegelasest lahkuda.

Tagasiside

Tagasiside (ingl. *debriefing*) pärast intensiivset mängu on mitmel põhjusel hädavajalik. See võib olla harjutus, mis lahutab mängitud tegelase mõttemaailma mängija enda omast. Tagasiside/debriifingu ajal räägitakse mängus toimunud sündmustest, tegelaskuju jaoks parimatest hetkedest, kuidas end mängijana oma tegelasest eraldada ning milliseid kogemusi saadi (Skirpan 2018).

Arutelu olulisust on raske üle hinnata, seega soovime seda mitte kunagi vahele jätta. Arutelu eesmärk on luua osalejatele emotsionaalselt turvaline ruum, et nad saaksid naasta pärisellu ja kogemusest õppida. Kui mängusiseste tundeid ei adresseerita, võib see mõnikord põhjustada mängujärgset depressiooni ja sotsiaalseid konflikte osalenud mängijate vahel (Bowman ja Torner 2014). Eelkõige vajavad lapsed aega ja abi pärisellu tagasitulemiseks ja järelemõtlemiseks.

Tagasisidel on kolm eesmärki:

1. Kaasmängijad peaks mõistma iga mängija läbielatud/ kogemusi.
2. Igal mängijal peaks olema võimalus toimunud õpilarpi alüüsida ja hakata tõlkima saadud kogemust püsivateks mälestusteks ja õppimiseks.

3. Kui mängija koges mängus midagi eriti rasket, peaks arutelu informeerima teisi probleemist ja aitama seda koos lahendada.

Asjad, millega tuleks arvestada:

- Mängu kesksed osad seisnevad rühmapõhises analüüsis, arutelu ja läbirääkimistes haridust toetaval teemal.
- Mängufaasis võib tekkida vajadus suhtluse järgi väljaspool mängu. Sellise suhtluse saab määrata algatada nii osaleja ku mängujuht.
 - Osaleja; kui soovib rollist väljuda, et küsida mängujuhilt infot näiteks mängureeglite või piiride kohta.
 - Mängujuht; kui nad pavad sekkuma, et parandada potentsiaalselt ohtlikku faktide moonutamist või mängijate poolset mängureeglite väärtõlgendust.
- Õpetaja saab aruandmiseks ja refleksiooniks kasutada erinevaid järeltegevusi:
 - **Kirjutage** (oma õpilarbi lugu, luuletus, kiri oma tegelaskujule, artikkel ajalehele)
 - **Kulake** (õpilarbi teemamuusika)
 - **Joonistage või maalige** (erinevaid tegelasi või sündmusi õpilarbist, teie emotsioone ja tunded õpilarbi kohta, õpilarbi-teemalisi meeme, ürituse plakatit)
 - **Füüsiline aktiivsus** (jooksmine, kõndimine, tantsimine)
- Õpilaste reaktsioonid toimunud õpilarbile võivad olla erinevad. Mängujuht peab kuulama ja tunnustama kõigi saadud kogemusi.

Temaatiline arutelu

Pärast seda, kui kõik on saanud oma emotsioone mängujärgselt väljendada, on oluline, et õpetaja jätkaks temaatilise aruteluga, et õpilastel tekiks seos mängus käsitletud teema ja tegeliku elu vahel, soodustades õppimist. Selle aruteluga on võimalik veidi oodata, kuid mitte rohkem kui mõni mäev pärast õpilarpi.

Sõltuvalt konkreetsest mängus käsitletud teemavaldkonnast on temaatiline arutelu iga mängu puhul erinev, kuid üldiselt on oluline arutada järgmist:

- Mis juhtus? Millised olid mängu olulisemad teemad?
- Mida sa õppisid? Mis oli sinu jaoks uut?
- Kuidas see seostub reaalse maailmaga ja sinu kogukonnaga?
- Mis siis kui...? Mis oleks võinud teisiti minna?
- Mis järgmiseks? Kas mängus esinevatele probleemidele on lahendusi?

Kui õpilarbis välja toodud teemad on osalejatega läbi arutatud, võib rollimängu õppeprotsessi lugeda lõppenuks.

Õpetajate eneserefleksioon

Pärast mängu lõppu ja pärast seda, kui õpilased on oma rollidest väljunud, arutletud ja laiali mindud, on aeg õpetajal mõtiskleda õpilarbi läbiviimisega saavutatu üle. See on aeg vaadata tagasi rollimängu protsessile ja sellele, kuidas mäng toimus. Vaadake mängufaasis oma kontseptsiooni, reegleid, rolle, ajakava, harjutusi ja sündmusi. Pidage meeles, et õpi-LARP on improviseeritud lugude jutustamine ja seega on tulemused alati sujuvad ja muutuvad.

Eneserefleksiooniks saate kasutada neid küsimusi:

1. Kas teil on tulevaste läbimängimiste jaoks midagi vaja mängu ülesehituses täiustada (rekvisiidid, nimesildid jne)?
2. Mõelge läbi etapid, mis toimised kõige paremini ja miks?
3. Mis ei toimunud plaanipäraselt ja miks?
4. Kas oli mingeid originaalseid ideid või kontseptsioone mängijatelt, mida sooviksite tulevastes läbimängimistes kasutada?
5. Kas teil on vaja midagi enda või osalejate jaoks lihtsustada?
6. Kas soovite mõnda ideed laiendada?
7. Kuidas sinu ja osalejate rollid töötasid?



**Vaadake ka meie audiovisuaalset HUBi
YouTube keskkonnas. Otsigusõnaks “GREEN
EDULARP”.**