



Co-funded by
the European Union



BRIDGE 47

Ohhoo, rollimäng!



EESTI
ARENGUKOOSTÖÖ

Rollimängu läbiviimise kiirkoolitus

Lea Pullerits 14.06.2019

Saame tuttavaks

Haridus noorsootöös ja andragoogikas

Uurisin:

- ❖ Rollimängud kui vahend, et arutada sotsiaalseid probleeme noortega
- ❖ Transformatiivne õppimine lARBis

15 aastat kogemusi rollimängudes osalemisega ja mängude loomisega

5 aastat kogemusi koostööst rahvusvahelise lARBikogukonnaga

Mis on larp?

Lühend väljendist “Live action role play”

Improvisatsioon, teater pealtvaatajateta

Keskkond, lugu, tegelane, reeglid

Ritualiseeritud loojutustamise kogemus,
mis loob kogukonnatunnet (Bowman, 2010)

Flow, immersioon

Erinevus simulatsiooni ja rollimängudega



Erinevad formaadid: 1h kuni nädal +

Osalejate arv varieerub

Erinev disain, mängustruktuur, reeglid/mehhaanikad

Teemad: fantaasia, ajalugu, tulevik, ühiskondlikud probleemid, inimestevahelised suhted, sümbolid, poliitika jm

Eesmärk: meelelahutus, haridus, kunst, poliitika

Larp mitteformaalses hariduses

Kogemus noortekeskusest ja noorteprojektidest

2-4h mängud noortega 9+

Valmis stsenaariumid erinevatel teemadel

Suurem mängude valik

Ettevalmistused - pigem minimaalsed ja kohapeal

Mis on edu-larp?



Draamaõppe vorm - kuigi arenenud teist teed pidi

Seosed kogemusõppe ja protsessidraamaga

Eelkõige formaalhariduses

Seotus õppekava, õpieesmärkidega

Eristub lARBist: selge õpieesmärk, kohustuslik, tehtud tellimusena

Miks kasutada larpi ja edu-larpi?

- Sisemine motivatsioon - kaasahaarav
- Aktiveerib emotsioone, mis aitab õpitut meelde jätta ja seostada
- Õpilane kasutab kõiki meeli
- Empaatia ja teine perspektiiv
- Seostab õpilasega
- Seostab eri ained
- Toetab mitut tüüpi õppijat
- Sotsiaalne - õpilased õpetavad ja õpivad üksteiselt
- Uus reaalsus viib eemale igapäevastest probleemidest
- Alibi katsetada ja ebaõnnestuda

Uurimused

Teise perspektiivi võtmine, teise kogemuse võtmine, elatud kogemus. (Hammer, To, Schrier, Bowman, Kaufman, 2018)

Läbi rolli õppimine, teised minad. (Pullerits, 2019)

Edu-larp tõstis huvi ja motivatsiooni, vajalik raamistada. (Bowman, Standiford, 2015)

Iga õpetaja suudab kasutada. Edu-larp kui kokkuvõtte teemast. (Mochocki, 2013).

Head näited

Østerskov Efterskole Taanis: kogu õpe seotud rollimängudega.

Nädal ettevalmistust, nädal mängu.

Sissejuhatus, kokkuvõte

Seostab ained, relevantne, keerukad situatsioonid



Alibier Norras: hariduse, kunsti ja kultuuriprojektid.

Larp "Utposten": 70-120 osalejat, eetilised dilemmad postapokalüptilises maailmas



LajvVerkstaden Rootsis: tellimustööd. Larp reformatsioonist.

Koolid, muuseumid, ülikoolid jms

U 9000 last aastas

Larbi kontseptsioon asutuse poolt, tiim koostöös tellijaga teeb mängu valmis.



Edu-larbi läbiviimise raskused ja lahendused

- Ajamahukas, keerukas, palju tööd - alusta lihtsatest valmis stsenaariumitest, katseta vastutulelike noortega!
- Puudulikud oskused - enamik vajalikke oskuseid tegelikult sarnased, meetodite läbiviimine, refleksioon, rühma ja õpilaste toetamine. Kasuks tuleb draamaõpe ja improvisatsioonioskus.
- Õpilased passiivsed, ei tule mänguga kaasa - larbis võimalik olla erinevalt seotud, ka jälgida. Osalemist takistab segadus ja vähene turvatunne. Enamikule meetod ettevalmistusega sobib.
- Kaootiline - struktuur ja läbipaistvus aitab, kuid osaliselt on kaos ja kontrolli ära andmine vältimatu.
- Õpivad midagi muud - sõnasta eesmärk, raamista.

Edu-larbi kasutusvõimalused

Mitteformaalses õppes noorsootöös, muuseumites, laagrites jm

Formaalhariduses - õppekava osana, ühekordse sündmusena, nädalalõpu üritusena

Koolitustel

Edu-larpide loomine

Õpieesmärgid

Piirangud

Struktuur, võistluslikkus

Lugu, kontekst, koht, tegelased

Testimine ja parandamine - valmis mäng toimib sarnaselt iga kord

Seostamine, hindamine

Valmis mängude läbiviimine

Vajalik arusaadav tekst

Julgus, energia, improvisatsioon

Osalejate ettevalmistus:

- Kohustuslikkus - tõkked, ebakindlus
- Turvatunne, usaldus
- Alibi - sotsiaalne, füüsiline, kontekst

Ressursid

Edu-larp challenge https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0B9H_iy-bxyDvbi15SnIsZGhLZDg

Colden Cobra Challenge <http://www.goldencobra.org/>

Stockholm Scenario Festival <https://scenariofestival.se/>

Larp Library <https://library.interactiveliterature.org/>

Larp scenarios https://wiki.rpg.net/index.php/LARP_Scenarios

Chamber Games <https://chambergames.wordpress.com/>

Viited

Bowman, S. (2010). The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems, and Explore Identity

Pullerits, L. (2019). Transformatiivne õppiline larpis Just a Little Lovin' näitel

Bowman, S., Standiford, A. Educational Larp in the Middle School Classroom: A Mixed Method Case Study

Mochocki, M. (2013). Edu-Larp as Revision of Subject-Matter Knowledge

Tänan!

Lea.pullerits@gmail.com