

## „Lomu spēle” (Role Play)

<b>Metode</b>	Lomu spēle
<b>Ievads</b>	Angļu valodā ir teiciens <i>to be in somebody's shoes</i> jeb "iekāpt cita cilvēka kurpēs", kas nozīmē paraudzīties no cita cilvēka skatupunkta, saprast viņa domu gaitu, viņa argumentus diskusijā. Ar šo teicienu var labi paskaidrot lomu spēles, kur galvenais princips ir iejusties otra cilvēka lomā, lai varētu atrisināt noteiktu problēmu. Lomu spēles var izmantot kā izglītības metodi, kur studenti aktīvi iejūtas izdomātās lomās un situācijās. Lomu spēles aktivizē studenta zināšanas un prasmes un tā ir jauna iespēja organizēt kognitīvas, emocionālas, sensoras un kustību aktivitātes.
<b>Mērķis</b>	Iejusties konkrētās lomās ar mērķi atrisināt noteiktas problēmas.
<b>Mērķauditorija</b>	Studenti, kas piedalās sociālo zinātņu pētījumos, skolotāju izglītībā, uzņēmējdarbības studijās, veselības aprūpesursos u.c.
<b>Sasniedzamie rezultāti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Labākas prasmes izprast otra cilvēka viedokli un paskatīties uz problēmām no atšķirīga skatupunkta.</li><li>• Labāka sociālā apzinātība un personīgās atbildības līmenis.</li><li>• Sekmēta radošā domāšana, kritiskā spriestspēja, lēmumu pieņemšana, problēmu risināšana.</li><li>• Pilnveidota komunikācija un darbs grupā.</li></ul>
<b>Apraksts</b>	Studentus lūdz strādāt grupās pa trim, katram tiek dota konkrēta loma: <ul style="list-style-type: none"><li>• 1. loma (piemēram, skolotājs),</li><li>• 2. loma (piemēram, vecāks),</li><li>• 3. loma (liecinieks).</li></ul> Pēc tam studentiem tiek dots uzdevums: piemēram, skolotājam ir jāinformē vecāks par to, ka viņa bērnam,

	<p>iespējams, ir autisms. Studenti iejūtas izdomātajās lomās un izspēlē sarunu. Liecinieks klausās sarunu un izveido divus sarakstus – vienu ar labajiem apgalvojumiem un vienu ar sliktajiem apgalvojumiem, balstoties uz skolotāja norādēm.</p> <p>Pēc desmit minūtēm students, kas iejuties skolotāja lomā, noklausās liecinieka komentārus. Sniedzot pozitīvus komentārus, liecinieks atzīmē trīs labas lietas un vienu lietu, kas jāuzlabo.</p> <p>Pēc tam studenti apmainās lomām.</p> <p>Pēc desmit minūtēm skolotāja lomas atveidotājs uzklausā otru sagatavotos komentārus no liecinieka puses.</p> <p>Kad šis posms ir beidzies, jums kā vadītājam ir jāuzsāk visas grupas kopīga diskusija, lai studenti varētu dalīties ar saviem viedokļiem un apspriest to, kā izveidot procedūru, ar kuras palīdzību varētu atrisināt konkrēto problēmu, un analizēt izskanējušās iespējas.</p>
<b>Sagatavošanās</b>	<p>Gatavojoties lomu spēles uzdevumam, reizēm var iepriekš sagatavot lomu kartītes, kā arī veikt izpēti darbu pirms nodarbības.</p>
<b>Nepieciešamie resursi</b>	<p>Zīmulis un papīrs lieciniekam. Var sagatavot kartītes ar visu lomu aprakstiem, kā arī aizpildāmās lapas paraugu lieciniekam.</p>
<b>Veiksmes faktori</b>	<p>Lai šī metode būtu veiksmīga, vingrinājumam ir jāatvēl pietiekami daudz laika. Kā vadītājam jums ir jābūt labām fona zināšanām par katru no izspēljamajām lomām.</p>
<b>Priekšrocības</b>	<p>Lomu spēles metode uzlabo studentu spēju saskatīt cita cilvēka viedokli un paskatīties uz problēmām no cita skatupunkta; tā uzlabo sociālo apzinātību un ceļ personīgās</p>

	atbildības līmeni, uzlabo radošo domāšanu, kritisko spriestspēju, lēmumu pieņemšanu, problēmu risināšanu.
<b>Trūkumi</b>	Lomu spēles var aizņemt daudz laika.
<b>Papildinformācija</b>	<p>Šajā piemērā lomu spēle tiek izmantota interjera dizaina kursā.</p> <p>Studenti strādā grupās pa trim, un viņi izspēlē šādas lomas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. loma – interjera dizainers,</li> <li>• 2. loma – klients,</li> <li>• 3. loma – liecinieks.</li> </ul> <p>Studentiem tiek dots uzdevums: dizaineram ir jāizpētī klienta vajadzības, veidojot dizainu jaunam dzīvoklim. Liecinieks klausās sarunu un izveido divus sarakstus – vienu ar dizainera labajiem apgalvojumiem, darbībām u.c., bet vienu ar problemātiskajiem apgalvojumiem, darbībām u.c. Studenti veido sarunu.</p> <p>Pēc desmit minūtēm liecinieks sniedz dizaineram pozitīvus komentārus. Lomu atveidotāji mainās lomām, taču liecinieks saglabā savu lomu. Pēc šā vingrinājuma notiek visas grupas kopīga diskusija, lai dalītos ar viedokļiem, apspriestu problēmu risinājumus, piedāvātu iespējas u.c.</p>