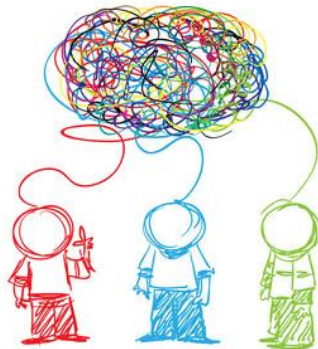


Rollenspel



In een rollenspel spelen studenten een situatie na vanuit een bepaalde rol (interactief) of geven studenten een presentatie vanuit een bepaalde rol (niet-interactief). Er wordt geen uitgeschreven tekst gegeven: de ontwikkeling van het spel hangt sterk af van de wijze waarop spelers hun rol vervullen.

Casus, rollenspel of simulatie: what's in a name?

Deze drie werkvormen worden vaak samen genoemd of als synoniemen van elkaar gebruikt. In onderstaande tabel verduidelijken we de verschillen.

Casus	Rollenspel	Simulatie
Studenten lezen over (of luisteren of kijken naar) een situatie en personages op afstand.	Studenten <i>ervaren</i> wat het betekent om in de schoenen van een bepaald personage te staan. Studenten worden ondergedompeld in een replicatie van de echte wereld waar ze geconfronteerd worden met een situatie of probleem waarop ze moeten reageren.	
	De focus ligt op het <i>inleven in een personage</i> , het simuleren van interacties en de verschillende perspectieven. Kan ook niet-interactief.	Naast rollen van personen worden <i>ook situaties, systemen, fenomenen en/of processen nagebootst</i> . Studenten krijgen zicht op de implicaties van hun acties en beslissingen, en hoe verschillende factoren in verbinding met elkaar staan. Studenten nemen minder een rol als individu op, maar maken deel uit van een groep, partij, belangengroep of organisatie.

In deze fiche gaan we in op deze elementen:



Waarom?



Aandachtspunten



Hoe?



Referenties



Waarom?

De voornaamste reden om een rollenspel te integreren in je onderwijs, is om studenten inzicht te doen krijgen in en te confronteren met **verschillende perspectieven** en hen dilemma's of tegenstellingen te laten ontdekken die anders moeilijk te illustreren zijn.

Daarnaast zorgt een rollenspel voor **een bewustwording van de eigen assumpties en waarden**, en kan het zelfs tot veranderingen leiden in de houding van studenten tegenover een problematiek. Door het onderzoeken en verkennen van een probleem in al zijn schakeringen en door zich in de plaats te stellen van iemand anders, kan meer begrip (en aanvaarding) ontwikkeld worden voor een ander.

Ook is een rollenspel erg geschikt om bepaalde **generieke vaardigheden** te ontwikkelen, met name die vaardigheden die nodig zijn in interactie met anderen:

“Any field that includes communication, human interaction, and decision-making as competencies can benefit from the valuable practice and feedback on practice offered by human simulation. (...) Any human interaction can be simulated in the classroom for practice, enabling learners to apply and experiment with newly acquired skills, make meaning out of these interactions, and build professional competence that can be transferred to the workplace.” (Peisachovich et al., 2017, p. 2)

Andere voordelen van een rollenspel zijn:

- inhouden worden beter onthouden;
- studenten verwerven kennis door hun eigen observaties en die van anderen;
- verschillende leerinhouden worden geïntegreerd;
- je kan snel en tijdig feedback geven aan studenten;
- het toekomstig werkveld wordt tot leven gebracht en studenten kunnen oefenen op situaties die ze later zullen tegenkomen;
- je wekt interesse op bij studenten en motiveert hen, je stimuleert creativiteit en reflectiviteit, en er ontstaat grotere participatie.



Hoe?

*“In a role-play exercise, participants are given **a description** of a scenario and their role in that scenario. They are then asked to assume they are in that situation and to **respond** to both the situation itself and to the actions of other role-players. Following the role-play, a **guided discussion** focuses attention on what happened during the role-play and provides performance feedback. This simulated interaction gives participants an opportunity to practice and receive feedback on important behaviors within the classroom.” (Beard, Salas, & Prince, 1995 in Thong, 2016, p. 35-36)*

Verloop van een rollenspel

Er zijn vier fasen te onderscheiden in de aanpak van een (rollen)spel:

1. **Voorbereiding:** vertaal het probleem in een voorstelbare en speelbare probleemsituatie; werk observatieopdrachten uit voor de toeschouwers; organiseer noodzakelijke voorzieningen; bereid nabespreking voor.

2. **Oriëntatie en instructie:** leg uit waarover het gaat, waarom je kiest voor een rollenspel en wat de doelen zijn; verduidelijk spelregels; verdeel rollen (door studenten of lot) en licht ze toe; laat studenten kort voorbereiden.
3. **Uitvoering:** houd toezicht op naleving van spelregels en tijdsverloop; blijf op de achtergrond (tenzij bij onverwachte gebeurtenissen); beëindig rollenspel op tactisch gekozen moment (een duidelijk inzicht blijkt verworven, een kantelmoment is achter de rug, er is geen dynamiek meer, enz.); observeer en verzamel informatie voor nabespreking.
4. **Nabespreking:** dit is de belangrijkste fase van het spel waarin studenten via reflectie op het concrete gebeuren geleid worden naar de doelstellingen van het rollenspel.
 - Laat stoom afblazen: geef studenten de gelegenheid emoties en betrokkenheid te uiten door directe ervaringen uit te wisselen.
 - Onderzoek systematisch het spelverloop vanuit de verschillende rollen en functies en aan de hand van de ervaringen van de studenten. Door studenten met hun rolnaam te blijven aanspreken, bewaar je een veilige omgeving en leg je de nadruk op de rol (en niet op de persoon zelf).
 - Voer de nabespreking in functie van de vooropgestelde doelstellingen. Het gaat niet om theatrale kwaliteit, maar om leerervaringen. Koppel die ervaringen aan relevante begrippen, theorieën en empirisch onderzoek over het onderwerp.
 - Analyseer de werkelijkheidswaarde van het rollenspel.

De gesprekken die plaatsvinden voor, tijdens en na het rollenspel zijn cruciaal voor het slagen van het rollenspel:

“The “warmup period” and post-session discussion (...) is indicative on how a role-playing experience extends beyond the mere acting or reenactment of an event. These pre and post-session conversations afford participants the opportunity to critically reflect upon their overall experience whilst seeking feedback from their peers – an imperative factor in achieving a role-playing experience that is conducive to accomplishing desirable outcomes.” (Thong, 2016, p. 35)

Verschillende formats

Je kan een rollenspel op verschillende manieren vormgeven of inzetten in je contactmoment:

- Een klein rollenspel met enkele vrijwilligers, waarbij de rest van de studenten feedback geeft.
- Een demonstratie via een rollenspel.
- Studenten bereiden het rollenspel voor door bepaald materiaal door te nemen, het verdelen van de rollen gebeurt pas op het moment van het rollenspel.
- Langdurend rollenspel waarbij studenten een onderwerp moeten onderzoeken, al dan niet vanuit een vooraf meegegeven rol.
- Na een uiteenzetting over een bepaald onderwerp voeren studenten in kleine groepjes een kort rollenspel uit.
- Een online rollenspel via een discussieforum of chatomgeving, waarbij studenten tijd hebben om na te denken over hun bijdrage en extra bronnen kunnen raadplegen.



Zoek je tips voor het organiseren van een online rollenspel? Neem een kijkje op Digitale Didactiek: [“Online rollenspel organiseren”](#) en [“Rollenspel in chat”](#).

- Een geschreven rollenspel waarbij studenten een paper schrijven vanuit het perspectief van een bepaald persoon, of een dialoog uitschrijven tussen twee personen of groepen.
- Als evaluatievorm om te evalueren hoe studenten hun verworven kennis en vaardigheden inzetten om problemen op te lossen in hypothetische scenario's

Rao en Stupans (2012, p. 430) geven enkele voorbeelden van scenario's om rollenspelen te integreren in een verscheidenheid aan disciplines:

1. *Early childhood education*: Students role-play a child of particular age, other student role-play a variety of skills whereby they scaffold and prompt those children to stay on task, to share etc. In this way, students develop a range of skills 'like a tool box'. There is an expectation that the students know the interests, needs and capacities of children from developmental checklists and milestones.
2. *Computing*: Role-plays are used in a course focused on computer networking. Each group of four students role-play a computer and each student plays a different layer of software. Messages are sent on pieces of paper, modifications are made as the messages are passed on, with the whole room becoming a network. The role-play occurs early in the semester and is referred back to so that students are helped to appreciate the links between current and previous lecture materials.
3. *Physiotherapy*: Role-plays are used in a 'professional' arrangement and are chiefly used in the teaching of professional skills, practical skills and the learning of communication specific to those skills as well. Students role-play in the physiotherapist and client roles in a range of practical skills such as manual handling.
4. *Occupational therapy*: In the first year of the programme, role-plays are used to build students communication and feedback skills to and start building the process of reflection on their interactions. In a counselling course in the third year of the programme, students undertake real interviews with other occupational therapy students.
5. *Law*: Role-plays are used to model professional practice, to enable them to develop a specific communication skills set such as negotiation and to develop teamwork skills. Scenarios include students role-playing lawyers and, for example, the managing partner in a law firm. Practising legal practitioners also participate.
6. *Outdoor education*: Students participate in a range of role-plays. For example, teaching their peers, a particular skill or activity. Role-plays are also used to develop facilitation, communication and leadership skills. Students also participate in supervised outdoor expeditions, and role-play responses to an emergency scenario.

Tips voor succes

Een aantal tips voor succes zijn:

- Formuleer **expliciete leerdoelen** en laat deze aansluiten aan de inhoud en vorm van het rollenspel. Verduidelijk dit aan studenten.
- Hebben je studenten weinig ervaring met rollenspelen? **Start klein en structuur** het rollenspel met scenario's en karakterbeschrijvingen.
- Beperk **het aantal te spelen rollen** om overzicht te kunnen bewaren.
- Voorzie **aantrekkelijke en rijke scenario's** die tot de verbeelding spreken, die relevante referentiepunten bevatten voor studenten en die realistisch zijn.
- Betrek **alle studenten**: wie niet meespeelt, krijgt een observerende rol met een opdracht.

- Stel jezelf **neutraal** op en onthoud je van enige inhoudelijke beïnvloeding gedurende het spel.
- Laat toe dat **spelers zich laten vervangen** door een observator. Dit kan wanneer het spel zijn dynamiek aan het verliezen is of op een welbepaald moment tijdens het spel.
- Speel af en toe **zelf** mee en laat de rol van spelleider over aan een student of externe.
- Voorzie voldoende tijd voor **de nabespreking** en laat zowel spelers als observatoren hun ervaringen delen.

Omdat een rollenspel een andere rol van jou vraagt en aan studenten vraagt op een andere manier te participeren dan ze gewoon zijn, kunnen **gezamenlijk opgestelde richtlijnen** helpen om het rollenspel vlot te laten verlopen. In het kader hieronder (overgenomen uit Rao & Stupans, 2012, p. 432) vind je een voorbeeld van richtlijnen waar je over kan nadenken:

Collaboratively developed guidelines for role-play.

- Consider the **purpose** of role-plays
- Consider the **type** of role-play
 - Need to consider quality i.e. depth of role-plays or number of role-plays utilised. Which gives more benefit to learner?
 - The size of the groups
 - The roles required
- Provide **background information** prior to role-play
 - What content knowledge do students need prior to undertaking role-play?
- May need to **provide fragments** of starting script
 - Guidelines around respectful behaviour and confidentiality
 - Expectations
- Determine whether role-play is to be **assessable or formative**?
 - If role-play is assessed, formative practice is necessary prior to summative assessment of the role-play.
 - Assessment criteria with clear rubrics
- Consider whether you will give **demonstration of technique** and if so, will this be before or after the students. Would a demonstration lead to students copying?
- Consider the **set up**:
 - Consider props to contextualise situation and assist students to visualise roles
 - Consider rotating groups to avoid bad behaviour/habits being reinforced or a deep relationship between only two
- Will **feedback** include peer feedback and how will this be done? Peer feedback may require specific guidelines such as identify one strength, one weakness and one 'missed opportunity'
 - Videoing needs to be considered to provide a stimulus for reflection by student
 - Multiple sources of information should be considered – video plus feedback from client perspective, practitioner perspective and observer perspective
 - Supervision numbers can range from 1–4 to 1–75. Tutor presence may inhibit performance or prevent risk taking by students
- Overall need **extensive pre-activity planning, activity and then debrief**
- Remember that it's **challenging** to do role plays and humour is often used to cope with anxiety



Aandachtspunten

Een rollenspel spreekt voornamelijk extroverte studenten aan, waardoor **meer introverte studenten** uit de boot kunnen vallen of het rollenspel als stresserend en onaangenaam ervaren. Leg daarom studenten nooit een rol op: geef hen een actieve rol als observator of overweeg een online rollenspel. Besteed voldoende aandacht aan het creëren van een veilige omgeving waarin vertrouwen heerst.

Ook sterkere studenten kunnen bevoordeeld worden in een rollenspel. Zwakkere studenten hebben immers meer tijd nodig om de situatie te begrijpen, erop te reflecteren en te reageren waardoor een rollenspel – waarin ze onmiddellijk en spontaan moeten reageren – hun zelfvertrouwen kan schaden. Voorzie daarom **voldoende voorbereidingstijd**, of overweeg een geschreven of online vorm.

Een rollenspel is **geen toneel** waarbij studenten niet mogen afwijken van een script: de kans tot leren zit voor studenten net in het zelf vormgeven en aanvullen van het rollenspel.

In een rollenspel moet **de uitdaging voldoende groot** zijn en de mogelijkheid bestaan voor studenten om hun vaardigheden te oefenen en verder te ontwikkelen. Een onevenwicht tussen deze aspecten kan leiden tot ofwel verveling ofwel angst. Houd hiermee rekening tijdens het ontwerp.



Referenties

bv databank (2015). *Spelvormen*. Geraadpleegd op 13 november 2017, van <https://www.bvdatabank.be/node/144>

Center for Learning Enhancement, Assessment and Redesign. (N.d.) *Pedagogical Principles of Role-play in Learning*. Retrieved from <http://clear.unt.edu/pedagogical-principles-role-play-learning> on July, 4th 2017.

Geerligs, T., Schmidt, H., Kokx, I., de Graaf, E., & van Berkel, H. (2014). Creatieve toetsvormen. In H. van Berkel, A. Bax, & D. Joosten-ten Brinke (Reds.), *Toetsen in het hoger onderwijs* (pp. 101-112). Houten: Bohn Stafleu van Loghum.

Jager, K. (2004). *Online rollenspel organiseren*. Geraadpleegd op 13 november 2017, van https://www.digitaledidactiek.nl/index.php/2004/12/09/hoe_organiseer_je_een_online_rollenspel/

Joyner, B., & Young, L. (2006). Teaching medical students using role play: Twelve tips for successful role plays. *Medical Teacher*, 28(3), 225-229.

Lean, J., Moizer, J., Towler, M., & Abbey, C. (2006). Simulations and games. Use and barriers in higher education. *Active learning in higher education*, 7(3), 227-242. doi:10.1177/1469787406069056

- Nickerson, S. (2007). Role-play: An often misused active learning strategy. *Essays on Teaching Excellence. Toward the Best in the Academy*, 19(5).
- Roa, D. & Stupans, I. (2012). Exploring the potential of role play in higher education: development of a typology and teacher guidelines. *Innovation in Education and Teaching International*, 49(4), 427-436. doi:10.1080/14703297.2012.728879
- Russell, C., & Shepherd, J. (2010). Online role-play environments for higher education. *British Journal of Educational Technology*, 41(6), 992-1002. doi:10.1111/j.1467-8535.2009.01048.x
- Peisachovich, E.H., Nelles, L.J., Murtha, S., Popovic, C., Epstein, I., & Da Silva, C. (2017). Proposing a model to embed a simulated-person methodology program within higher education. *Innovations in Education and Teaching International*. doi:10.1080/14703297.2017.1399808
- Thong, L.P. (2016). *Implementation of digital role-playing games in higher education classrooms to accomplish learning outcomes* (Unpublished PhD thesis). Coventry: Coventry University
- Tumblety, J. (2004). *Evaluating role-play in history teaching* (Edited version of a paper first delivered at the LTSN conference Oxford 2004).
- Westrup, U. & Planander, A. (2013). Role-play as a pedagogical method to prepare *students* for practice: The students' voice. *Högre utbildning*, 3(3), 199-210.