

## Erfaringer fra et rollespil og pædagogiske perspektiver

### Oplæg i DUNs EksamensSIG den 29. marts 2016

På vores eksamenskursus for adjunkter og eksterne undervisere har vi i nogle år kørt et rollespil omhandlende mundtlig eksamen. Vi synes selv at rollespillet fungerer virkelig godt i forhold til de forskellige lærergrupper vi har på kursus, og evalueringerne fra deltagerne er særdeles positive.

#### Spillets forløb

Spillets varighed inklusive introduktion og efterfølgende diskussion og opsamling er ca. 2 ½ time. Spillets konstruktion er meget simpel. Der er tre roller: en studerende, en eksaminator og en censor. Rollespillet foregår som en almindelig mundtlig eksamen, dvs. 20 minutters eksaminationstid incl. votering, karaktergivning og feedback. Deltagerne bliver præsenteret for læringsmålene i faget '*Cultural and communication theory*', som er et førsteårs bachelor fag. Vi er to undervisere på rollespillet. Når vi starter spillet forlader den ene underviser kursuslokalet og diskuterer rollerne med de tre "skuespillere", den anden præsenterer og diskuterer fagets læringsmål samt et observationsskema med resten af deltagerne.

Midt i kursuslokalet er der et bord med et grønt klæde, der ligger 20 papirstrimler på klædet, alle indeholder det samme spørgsmål: *Describe and discuss Edgar Schein's cultural theory!* Alle deltagere har inden kurset læst kapitlet fra Scheins bog (som er en kort, meget læsevenlig introduktion til teorien). Først kaldes censor og eksaminator ind, de sætter sig ved bordet. De har fået at vide, at de når de er klar, skal kalde den første af 40 studerende ind, men de har ikke fået nogen instruktion i, hvad de skal aftale inden de begynder eksamen. Efter eksaminationen er der votering og karaktergivning. Til slut kaldes den studerende ind for at få sin karakter og feedback.

Herefter laver vi en opsamling af spillet, som er struktureret i de fire faser: Formøde mellem censor og eksaminator, selve eksaminationen, votering og feedback. Endelig har vi en serie slides omhandlende de vigtigste temaer, som vi bruger som et sikkerhedsnet, hvis opsamlingen på spillet har forsømt nogle væsentlige pointer.

#### Formål med spillet

Det overordnede formål med spillet er at illustrere nogle grundlæggende forhold vedr. mundtlig eksamen:

*På et makroplan:*

- De forskellige faser i en eksamination er uløseligt bundet sammen

- Eksamination, bedømmelse og feedback skal tage udgangspunkt i læringsmålene
- Strategien bag eksaminators styring af processen (herunder censor)

*På et mikroplan:*

- Spørgeteknik
- Kunsten at afbryde en eksaminand og give løbende feedback på eksamenspræstationen
- Håndtering af formøde, votering og feedback

### **Spillets konstruktion**

Konflikten i spillet ligger i den studerendes rollebeskrivelse:

#### **Student:**

*You have only participated in 1/3 of the classes. You think that in this course common sense is sufficient. You think it is not only possible but also fair to get a high grade if you can relate the questions to real life situations, such as experiences as a tourist or daily life situations as you interpret them. Your strategy is to speak for as long possible and thereby avoid being interrupted by complicated/theoretical questions.*

Dette lægger et pres på eksaminator, hvis rolle er beskrevet således:

#### **Examiner:**

*You are aware of the learning objectives and your strategy is to test your students' abilities to fulfill them, especially this one you find central:*

- *apply theoretical concepts and models on specific (inter)cultural and (market) communicative cases;*

*If you think the students are wasting time by talking common sense and not academically, you stop them and ask concrete and precise questions.*

Eksaminator får ikke meget støtte af censor:

#### **Censor (External examiner):**

*You think that the respect for external examiners has constantly decreased at CBS since the 80ies. Examiners (and students) are getting younger and younger. The lunch is no longer what it used to be, no luxury Danish "smørrebrød" and no beer. You are a marketing person, but you have accepted to be external examiner at this course. You think that your primary task is to ensure that you complete the exam in accordance with the time frame. It is the examiner's job to formulate questions. Since you want no complaints, your strategy is to give high grades.*

### **Erfaringer med spillet**

Vores erfaringer fra dette rollespil er på flere måder meget gode. Først og fremmest giver det anledning til at diskutere centrale aspekter ved den mundtlige eksamen gennem en virkelighedsnær proces, hvor både konkrete erfaringer og forestillede situationer bringes i spil. Risikoen ved at bruge rollespil af denne type i undervisningssammenhæng er, at den indlagte konflikt ikke udleveres. Det vil fx ske hvis den, der spiller den studerende "glemmer" rollen i rollespillet og svarer fagligt robust på spørgsmålene. Det er aldrig sket for os. De fleste deltagere i vores kurser har været adjunkter, og de spiller som regel deres rolle som studerende med meget stor entusiasme, hvilket betyder, at de følger rollen snævert og taler common sense i en lind strøm, og dermed giver eksaminator store udfordringer. I den forbindelse skal det nævnes, at vi har overvejet andre typer af udfordringer/konflikter, fx en studerende, der er meget nervøs, og en censor, der er dominerende og hård. Imidlertid vil det kræve nogle kompetencer af den der spiller rollen som den meget nervøse studerende, som vi langt fra kan forvente, at rolleindehaveren kan magte.

Hele setup'et giver os mulighed for at diskutere de helt basale temaer ved afholdelse af mundtlig eksamen:

1. Hvilke aftaler indgås mellem eksaminator og censor før eksaminationen starter? Disse er som regel mangelfulde, fx hvem holder øje med tiden, hvem noterer flittigst, må censor stille spørgsmål?
2. Hvornår og hvordan skal man afbryde en studerende, der ikke bidrager til at opfylde læringsmål ved at tale common sense?
3. Hvordan håndteres en censor, der "overlever" ved at give (for) høje karakterer?
4. Hvilke konsekvenser har det for votering, bedømmelse og feedback, hvis eksaminationen ikke har taget udgangspunkt i læringsmålene?

### **Teoretiske betragtninger**

Hvorfor fungerer rollespil(let) så godt?

Hvad oplever hhv. spillere og observatører under rollespillet?

Rollespil kombinerer spil og leg. Spillet har et element af konkurrence som legen ikke har. Engagementet hos den der spiller studerende ligger delvist i at udfordre eksaminator til den yderste grænse. Vi har haft deltagere, der har jublet over at få karakteren 12, og dermed ikke bare overvinde eksaminator, men afklæde systemet ved at demonstrere, at det er muligt at få topkarakter uden at kunne noget. Legen betyder, at der er frit spil for og krav om at bruge fantasien. (Piaget)

Rollespil handler grundlæggende om at opleve kollektive historier, hvor deltagerne, iscenesat som hovedpersoner, indlever sig i konflikter, tager valg og mærker konsekvenserne. (Asta Wellejus)

Hverdagslæring/situated learning (Lave & Wenger)

Børn udfører lege i fantasien, der ligger ud over deres aktuelle udviklingstrin. (Vygotsky)

**Betydning af diskussion og opsamling**, Assimilation, adaption og akkomodation (Illeris/Piaget).