



Dansk Universitetspædagogisk Tidsskrift

Tema

Autentisk læring

Årgang 15 nr. 29 / 2020

Titel

**Erfaringer fra et rollespil
Pædagogiske og teoretiske perspektiver på autenticitet**

Forfattere

Jens Kjær Riemer, Jens Tofteskov

Sidetal

34-44

Udgivet af

Dansk Universitetspædagogisk Netværk, DUN

URL

> <http://dun-net.dk/>

**Betingelser for
brug af denne
artikel**

Denne artikel er omfattet af ophavsretsloven, og der må citeres fra den. Følgende betingelser skal dog være opfyldt:

- Citatet skal være i overensstemmelse med „god skik“
- Der må kun citeres „i det omfang, som betinges af formålet“
- Ophavsmanden til teksten skal krediteres, og kilden skal angives ift. ovenstående bibliografiske oplysninger.

© Copyright

DUT og artiklens forfatter

Erfaringer fra et rollespil

Pædagogiske og teoretiske perspektiver på autenticitet

Jens Kjær Riemer^{a,1}, Jens Tofteskov^b

^aTeaching & Learning, CBS, Kandidatstuderende ved DPU

^bTeaching & Learning, CBS

Videnskabelig artikel, fagfællebedømt

Denne artikel tager udgangspunkt i et rollespil, som bruges i eksamenskurser for adjunkter og eksterne undervisere, hvor spillet er det metodiske centrum. Vi vil præsentere rammerne omkring spillet og fremlægge vores umiddelbare erfaringer med rollespillet som pædagogisk metode. Herefter undersøger vi, hvordan udvalgte forståelser af autenticitetsbegrebet kan bruges til at udpege forskellige elementer i rollespillet som fremmede for læreprocessen. Artiklens brug af teori har til hensigt at forstå, hvordan og hvorfor rollespillet virker som pædagogisk værktøj. Med udgangspunkt i egen praksis viser vi, hvordan processerne omkring rollespillet virker som et fælles referencepunkt, der fremkalder forskellige refleksioner hos vores deltagere.

Indledning

På vores eksamenskurser for adjunkter og eksterne undervisere har vi i nogle år kørt et rollespil omhandlende mundtlig eksamen. Via evalueringer af undervisningen og samtaler med deltagere har vi en opfattelse af, at rollespillet er et velfungerende undervisningsmateriale ift. de forskellige lærergrupper, vi har på kursus. Det er tydeligt, at deltagerne, både de der spiller roller, og de der observerer, indlever sig i rollespillet, som om spillet ikke er et spil, men den skinbarlige virkelighed. På denne måde fungerer spillet som træning i at håndtere mundtlig eksamen.

I denne artikel vil vi først beskrive spillet og fremlægge vores erfaringer med rollespillet som pædagogisk metode. Vi vil herefter bruge udvalgte forståelser af autenticitetsbegrebet til at belyse, hvorvidt vores positive indtryk kan bruges til at forklare, hvilke elementer i rollespillet der er fremmede for læreprocessen. Udgangspunktet for at bruge autenticitetsbegreber til at belyse rollespilsituationen er den måde, begrebet om autenticitet benyttes inden for læringsforskningen; særligt den måde, der laves koblinger mellem læringsituationen og den virkelighed, det lærte skal anvendes i, samt hvordan virkeligheden hentes ind i læringsituationen (Dupret 2014: 251-253). Det er to centrale perspektiver, der er meningsfulde at tage med ind i de didaktiske overvejelser. I sammenhæng med vores case giver autenticitetsbegrebets perspektiver mulighed for at undersøge, hvordan rollespillet bliver virkningsfuldt, fordi det kobler til praksis på måder, som kan forstås som autentiske. Konkret arbejder vi med autenticitetsbegreber, som defineres af Dupret og Brown. Derudover inddrager vi Gadamers udlægning af rollespillets "orden" og Vygotskys læringsteori om udviklingsniveauer. I vores artikel søger vi svar på, om vi kan få anvisninger på, i hvilket omfang der er særlige betingelser, der skal opfyldes for, at spillet virker fremmede for læreprocessen. Afslutningsvist vil vi diskutere, hvorvidt inddragelse af autentiske undervisningsmaterialer

¹ Kontakt: jr.slk@cbs.dk

styrker det pædagogiske og didaktiske arbejde. Det skal dog understreges, at der er tale om et singlecase-studie: et studie, som i øvrigt er baseret på egne undervisningserfaringer, og konklusionernes generaliserbarhed må derfor tages med forbehold.

Formål med spillet

Det overordnede formål med spillet er at få illustreret og diskuteret nogle grundlæggende forhold vedrørende afholdelse af mundtlig eksamen, og som gør sig gældende på makro- og mikroplan:

Makroplan

- Eksamination, bedømmelse og feedback skal tage udgangspunkt i læringsmålene
- De forskellige faser i en eksamination er uløseligt bundet sammen
- Eksaminators styring af processen skal være bygget på en strategi

Mikroplan

- Spørgeteknik
- Kunsten at holde eksaminationen flydende ved fx at skulle afbryde eksaminanden
- Praktisk håndtering af formøde, votering og feedback

Spillets indhold, rammer og forløb

Spillets varighed inklusive introduktion og efterfølgende diskussion og opsamling er ca. 2½ time. Spillets konstruktion er meget simpel. Der er tre roller: en eksaminator, en studerende og en censor, og disse tre roller fordeles mellem deltagerne. Rollespillet foregår som en almindelig mundtlig eksamen, dvs. 20 minutters eksaminationstid inklusive votering, karaktergivning og feedback. Før spillet bliver deltagerne præsenteret for læringsmålene i et konstrueret førsteårsfag: "Cultural and communication theory".

Vi er to undervisere på kurset. Når vi starter spillet, forlader den ene underviser kursuslokalet for at instruere de tre "skuespillere" i rollerne. Der er en skriftlig instruktion, og "skuespillerne" har mulighed for at stille spørgsmål, så vi bliver sikre på at rollerne udføres inden for de tiltænkte rammer. Den anden underviser 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, som alle indeholder den samme instruktion: "Describe and discuss Edgar Scheins cultural theory!" At alle sedler indeholder samme eksamensspørgsmål skyldes, at deltagerne i kurset inden kurset skal have læst kapitlet "The Three Levels of Culture" fra Edgar Scheins bog *Organizational Culture and Leadership* for at være forberedt på det faglige indhold af eksaminationen. Først kaldes censor og eksaminator ind, og 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. Formålet med ikke at give dem yderligere instruktion er, at vi tager udgangspunkt i deltagerens umiddelbare forestilling om, hvad der er nødvendigt at aftale inden eksaminationen påbegyndes. Efter

eksaminationen er der votering og karaktergivning. Til slut kaldes den studerende ind for at få sin karakter og feedback.

Herefter laver vi en grundig opsamling af spillet, som er struktureret i følgende fire faser:

1. Formøde mellem censor og eksaminator
2. Selve eksaminationen
3. Votering
4. Feedback

1. Formøde mellem censor og eksaminator

Det afgørende tema er her: Hvilke aftaler indgås der mellem eksaminator og censor, før eksaminationen starter? I næsten alle de gennemspillede forløb er den indledende afstemning mellem eksaminator og censor særdeles mangelfuld. Læringsmål diskuteres ikke, der foreligger ingen aftale om, hvornår censor kan stille spørgsmål, ingen aftale om at holde øje med tid, hvem der tager fyldige noter osv. Denne mangel på indledende aftaler får normalt store konsekvenser for det efterfølgende forløb. Nødvendigheden af at indgå detaljerede aftaler bliver derfor meget tydelig for deltagerne.

2. Selve eksaminationen

Her er spørgeteknikken som regel i fokus. Antallet af spørgsmål og først og fremmest, at det er svært at følge op på spørgsmål. Fx hvornår og hvordan skal man afbryde en studerende, der ikke bidrager til at opfylde læringsmål ved at tale ud fra egne holdninger og betragtninger? Andre spørgsmål, som kan være centrale, kan være hvordan og hvornår man skifter tema, og især hvorvidt den studerende skal gøres opmærksom på dårlige eller ligefrem fejlagtige svar.

3. Votering

De fleste har meget svært ved at gennemføre voteringen på en rimelig måde. Alt for mange deltagere undlader at bruge læringsmålene i bedømmelsen, og både den, der spiller eksaminator, og den, der spiller censor, bruger som regel snarere egne betragtninger og almindeligheder end de formelle kriterier i deres argumentation. Herudover er de fleste meget usikre på, hvordan de skal håndtere uenighed mellem bedømmerne: Fx hvordan håndteres en censor, der for magelighedens skyld giver (for) høje karakterer? Her følger spørgsmål som "hvordan argumenteres der for en karakter" og "hvordan beregnes karakteren?"

4. Feedback

Feedbacken er som regel karakteriseret ved nogle af de samme ting som voteringen. Et særligt tema knytter sig dog til feedbacken, hvis den studerende er utilfreds med karakteren. Vi ser meget tit, at bedømmerne i så fald begynder at diskutere bedømmelsen med den studerende, hvilket er stærkt kritisabelt, både fordi karakteren ligger fast, når den er givet, og fordi universitetet har en klar procedure for behandling af klagesager – og den begynder ikke i eksamenslokalet.

Rolle spillet er karakteriseret ved, at vi ikke på forhånd kan være sikre på, at alle vigtige temaer kommer til udtryk i gennemførelsen af spillet. Derfor har vi en serie slides omhandlende de vigtigste temaer, som vi efterfølgende gennemgår for at være sikre på, at kurset kommer rundt om alle væsentlige pointer.

Spillets konstruktion

Den måde, rollerne som censor og den studerende er beskrevet på, indeholder potentielle udfordringer for eksaminator. Den studerende skal forsøge at tale uafbrudt og være fagligt upræcis. Det tvinger censor til at skulle tage stilling til den studerendes svar, og at det er nødvendigt at afbryde og præcisere spørgsmålene. Censor skal ikke give "hjælp" til eksaminator, men tværtimod obstruere ved fx at være tvivlende ift. kvaliteten af det faglige indhold og de institutionelle rammer. Nedenfor følger de præcise beskrivelser af rollerne.

Student

You have participated in the first three classes, and only a few in the rest of the course. You found the classes boring and the scientific level low. You think that since this course is filled with common sense, then common sense must be sufficient for you in the exam situation. 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 as 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 skal helst ikke få megen støtte af censor:

Censor (External examiner)

You are a director in a large company. Your time is limited. You find that the image of the university in general is good, but now and then you engage with academic staff that is too lofty and far away from the real life in business. Often they have too much weight on philosophical and theoretical issues. You are not fond of grading and assessment by formal learning objectives, you rather want to assess general scientific competences and good communication skills. In the exam situation you find it important that the examiner gives the student room in her/his performance, and you don't like too many interruptions from the examiner. Since you want no complaints, you

have a tendency to give high grades, and by all means want to keep the time.

Erfaringer med spillet

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, udfører rollen efter egen opfattelse af, hvordan den studerende er, eller helt "glemmer" rollen i rollespillet og fx svarer fagligt robust på spørgsmålene. Et tilsvarende problem kan opstå, hvis censor i stedet for at være opmærksom på de præferencer, rollen giver, begynder at "hjælpe" eksaminator; vi vender tilbage til disse problemstillinger senere i artiklen.

Det hører dog til sjældenhederne, at rollerne ikke bliver forstået og gennemlevet. 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.

En ting er vores erfaringer og oplevelser med rollespillet, noget andet er, hvordan deltagerne oplever situationen. For at inddrage et deltagerperspektiv har vi i forbindelse med udarbejdelsen af denne artikel inddraget evalueringer fra 2011-2019 og derudover foretaget to deltagerinterviews.

Autenticitetsbegreber og analyse

I denne del af artiklen undersøger vi, hvordan udvalgte forståelser af autenticitetsbegrebet kan bruges til at udpege forskellige elementer i rollespillet som fremmede for læreprocessen. Afsnittet fremlægger samtidig de begreber inden for autenticitet, som vi finder virkningsfulde til at belyse vores rollespil. Som nævnt i indledningen tager vi udgangspunkt i Duprets udlægning af autenticitet som noget, der er sammenligneligt og genkendeligt med virkeligheden. Dernæst inddrager vi Browns begreb "funktionel lighed", og endelig bruger vi Gadamer til at belyse, hvordan rollespil etableres som en autentisk praksis. Formålet er at anvende begreberne til at vise hvordan "det autentiske" sættes i funktion i vores læringssituation.

Autenticitet som genkendelighed og sammenlignelighed

En retning indenfor autenticitetsdiskursen handler om, hvordan en kvalitet ved autenticitet er, at der bliver etableret en forbindelse fra læringssituationen til omverdenen. I ontologien "Læringslaboratorier" af Staunæs et al. (2014) bliver dette tema særlig forfulgt i Duprets artikel "Autenticitetskonstruktioner i læringslaboratorier". Dupret analyserer blandt andet en beskrivelse af Luehmann og Markowitz' karakteristik af "det autentiske læringsmiljø" (Luehmann & Markowitz 2007). Her viser hun, at det autentiske læringsmiljø bygger på en antagelse om, at "undervisningen og dens indhold [skal] være genkendelig, sammenlignelig og helst ens med de situationer vi kommer ud i, når vi skal anvende den tillærte viden." (Dupret 2014: 252).

Det er selvfølgelig, at rollespillet etablerer en situation, som sigter mod at imitere den virkelige eksamenssituation. Situationen er i sagens natur iscenesat og kunstig, men lykkes alligevel med at producere indsigter om eksamenssituationen, fx siger en deltager:

“So, by its very nature it feels a little bit uncomfortable but if successful, a role play can, when accepting its non-normal circumstance, allow for very important sorts of truths or examples that come through. It’s an inorganic situation that has to be transferable. What was really important for myself was to recognise certain types of reactions that I would normally spring to when faced with a more complicated situation.”

- deltager i eksamenskursus for adjunker

Denne deltager italesætter rollespillet som unormalt og konstrueret, men oplever alligevel, at det åbner op for afklaringer omkring eksamenssituationen. Vi ser, hvordan deltageren oplever, at situationen etablerer forbindelse til adfærd, som deltageren kan relatere til sig selv.

Den samme deltager betoner desuden det vigtige i at se den egentlige praksis udspille sig, fordi det virkningsfulde fremkommer, når man får lov til at opleve og føle de egentlige udfordringer, som opstår i den virkelige situation, for så herefter at forsøge at løse situationerne:

“When it comes to examinations, you need some form of circumstance that makes people move from theory and recommendations to practice. You have to have some form of practice or even a simulation that allow people to test or feel that kind of tension even though it doesn’t feel organic. Or witness that tension and work to resolve it.”

- deltager i eksamenskursus for adjunker

Vi kan altså gå videre med karakteristikken af rollespillet som et autentisk læringsforløb. Autentisk, fordi situationen kan karakteriseres som genkendelig og sammenlignelig med situationer uden for læringssituationen, fordi der tages udgangspunkt i en egentlig praksis. Nu vil vi præcisere, hvad der i rollespilsituationen fungerer autenticitetsproducerende. For at komme nærmere ind på dette tager vi udgangspunkt i Duprets undersøgelse af autenticitetskonstruktioner. Når vi kigger på autenticitet som en konstruktion i læringssituationen, får vi et blik for samspillet mellem det autentiske og det konstruerede; situationen er iscenesat, og de autentiske elementer er behandlet for at fremme særlige pointer og problemstillinger, som er nødvendige for at fremme læringen på kurset. En reference fra Duprets artikel, der tematiserer dette forhold – at autenticitet kan forstås som noget der konstrueres i læringssituationen – er Browns begreb ”funktionel lighed”.

Hvordan skabes ”funktionel lighed” i rollespillet?

”Funktionel lighed handler om, at eksperimenter ikke vil gengive den virkelige verden en til en, men i stedet skabe praksisser, der er analoge med ’real world’-oplevelser”. (Brown 2012: 6). Brown er optaget af, hvordan iscenesættelser kan fremkalde respons, der efterligner autentisk respons og derfor accepteres som virkelig i situationen. Det særlige er, at Browns begrebskonstruktion bygger på en undersøgelse af autenticitetskonstruktion i produktionen af reality-tv. Dette fokus betyder, at Brown har en interesse i at afdække, hvordan iscenesættelser accepteres som autentiske af en observatør eller et publikum. Autenticitet hos Brown bliver derfor et redskab, der sikrer, at det iscenesatte opleves som en autentisk helhed, der kan gøres til genstand for refleksion og genkendelse, selvom situationen anerkendes som iscenesat. Pointen hos Brown er, at iscenesættelsen ikke forsøger at genskabe virkeligheden.

Målet er i stedet at sammensætte forskellige elementer, som skaber en "funktionel lighed", der vækker genkendelse og skaber mulighed for refleksion.

For os som facilitatorer handler "funktionel lighed" om den måde, vi kan konstruere rollerne, så de på en autentisk måde fremhæver generelle problematikker ved eksamenssituationen, som vi gerne vil have deltagerne til at reflektere over. Vi har tidligere gennemgået, hvordan vi indbygger en konflikt mellem eksaminator og hhv. censor og eksaminand. Målet er at fremstille eksaminatorrollens mulige løsning og mangel på løsning af udfordringerne. I den forbindelse har vi haft gennemspilninger, som ikke umiddelbart løser de opstillede konflikter; fx har en studerende engang fået 12 for at excellere i udenomssnak; i et andet rollespil endte votering med bestået, selvom eksaminator gjorde det helt klart, at den studerende var elendig og ikke havde begreb om pensum. De uløste konflikter gør oftest et stærkt indtryk på vores deltagere, fordi de kan genkende sig selv i situationerne:

"Oftentimes I would sort of machine-gun-explain the position without trying to understand and dissect the situation as a whole. And so I could see that kind of dynamic or that defensive mechanism that would relate to myself. So that was a very helpful outcome. It has made me ultimately more calm and thoughtful during those sort of debates where you don't have agreement."

- deltager i eksamenskursus for adjunkter

Denne deltager pointerer, hvordan man som tilskuer får et særligt udbytte af situationen, fordi de kan genkende deres egne reaktioner og samtidig har en mulighed for at reflektere over den situation, som opstår i spillet.

"Spil" som autentisk

Med "funktionel lighed" har vi afdækket, hvordan den autentiske respons får observatøren til at engagere sig og reflektere over situationen, fordi den på trods af sin iscenesættelse anerkendes som autentisk. Det står nu tilbage at forklare, hvordan deltagerne bliver engageret i vores rollespil på en virkningsfuld måde. Sat på spidsen handler det om at undersøge, hvorfor rollespillet i sig selv virker og bruge denne viden, så man kan konstruere et autentisk rollespil. Overvejselen om et autentisk rollespil bevæger sig mod en mere hermeneutisk tilgang til rollespillet. Det hermeneutiske viser sig, fordi vi gennem Gadamer's fremstilling af rollespillet trækker på ideen om rollespillet som en kulturel grundstruktur, som igangsætter betydnings-skabende dynamikker mellem deltagerne. Den efterfølgende analysedel viser, hvordan vores rollespil forholder sig til "kerneideen" om et rollespil, som den fremstilles hos Gadamer. Denne måde at tænke rollespillet og autenticitet giver indsigter i, hvorfor rollespillet virker.

Man kan betragte rollespillet som et egentligt spil. I denne optik hjælpes begrebsudbygningen især af et citat af Gadamer fra "Sandhed og Metode" (2007), hvor han reflekterer over "spillets væsen": "Spillet repræsenterer en orden, hvori spillets bevægelse frem og tilbage sker af sig selv. Det hører med til spillet, at bevægelsen er uden formål og hensigt, men også uden anstrengelse. Det går nærmest af sig selv." (Gadamer 2007: 167). Denne orden eller struktur er essentiel for spilsituationen, fordi den driver spillet fremad. I vores spil sættes strukturen delvist af de normer, der kulturelt knytter sig til eksamenssituationen. Den mundtlige eksamensform er bekendt for alle, som har studeret i Danmark. Det betyder, at både forløb og roller allerede er kendt af de fleste deltagere. Derudover har vi som tidligere beskrevet justeret rollerne til censor og den studerende, så de fremkalder en særlig problematik, vi gerne vil belyse. Når Gadamer når frem til, at spillets bevægelse sker af sig selv, handler det om, at den orden,

som er indbygget i spillet, ansporer aktørerne til en bestemt adfærd. Spillet inviterer deltagerne ind i en struktur, som de naturligt overgiver sig til og lader sig styre af. Det kendte har opstillet regler og mønstre for adfærd, som i kombination med kursets læringsmål bestemmer, hvordan bestemte dele af spillerummet bør udfyldes.

Endelig er det relevant at undersøge, hvordan rollespillet har indvirkning på stemningen i rummet. Rollespillet kræver, at nogle af vores deltagere sættes i "spil" på en mere intens måde. Hele stemningen intensiveres, når vi beder de tre aktører melde sig i begyndelsen af kurset. Oplevelsen af stemningsskift kan knyttes an til Gadamer's fremstilling af spillets "risiko": Der er en risiko forbundet med at spille en rolle, fordi aktørens adfærd bliver fremstillet for de andre deltagere. Denne risiko behandler Gadamer som en funktion i spillet, der skaber mening og alvor i aktiviteten. Der må altid være en risiko i spillet. Handler det om sport, er der åbenlyst en risiko for at tabe. Gadamer behandler dog også spil, hvor faren er ikke at leve op til forventningerne. Forventningerne i vores rollespil handler om, at aktørernes adfærd skal være autentiske, så tilskuerne i rollespillet kan relatere til situationen.

Vi kan med et andet deltagerinterview illustrere, hvor afgørende det er for tilskuerne, at både spilstruktur og risiko opretholdes i rollespillet, og hvordan opretholdelsen er vigtig for tilskuerne. Her følger et citat fra en deltager, som oplever at aktøren, som spiller studerende, har en personlig agenda i fremstillingen:

"Der var deltagere på kurset, som havde en bestemt mening om studerende; så det kom ligesom til at fylde noget, at de gerne ville spille en bestemt studerende. Og det var ikke nødvendigvis den rolle, som var blevet skrevet til dem. Det der med også at spille noget, som personen selv blev irriteret over, at studerende gjorde ved eksamen – fx fedte med sine noter – det bliver lidt for specifikt."

- deltager i eksamenskursus for adjunker

Det er tydeligvis imod deltagerens forventning, at aktøren har en bestemt studerende, som vedkommende gerne vil fremstille. Situationen bliver mindre autentisk, fordi aktøren ikke kun har fokus på at fremstille studentrollen troværdigt – aktøren har også en personlig meddelelse, som vedkommende vil kommunikere. Det er ikke en fremstilling, som udfylder spillerummet på en måde, som er konstruktiv for læringen, fordi fremstillingen træder ud over den rollebeskrivelse, som skaber spillets struktur og orden.

Diskussion

"Vi sidder i en situation, hvor vi er nogle, som har afholdt masser af mundtlige eksaminer, kender traditionen og egentlig er, trods alt, erfarne. Det er en del af vores arbejde og vores hverdag. Og så sidder der nogle, hvor det er første gang. Så oplever man jo noget forskelligt ved rollespillet."

- deltager i eksamenskursus for adjunker

Det kan ikke undgås, at deltagerne i kurset har forskellige erfaringer med eksamenssituationen, når de deltager i vores kursus. Styrken i dette kan belyses med Vygotskys "Zone for nærmeste udvikling". Zonen handler om, at man i kompetent selskab kan opnå en større udvikling, end man ville kunne på egen hånd (Vygotsky 1978: 86). Zonen udspændes mellem "det aktuelle udviklingsniveau", som kan opnås ved selvstændig problemløsning, og "det potentielle udviklingsniveau", som kan opnås, når problemløsningen udføres i fællesskab med andre. Lærings-teorien giver en forståelse for, at der kan etableres et konstruktivt læringsrum, selvom

deltagerne tilgår situationen med forskellige udviklingszoner. I vores kursus er der to grunde til, at deltagerne møder situationen med et forskelligt udviklingsniveau. Først og fremmest har vi deltagere, som (næsten) ingen relation eller erfaring har med det danske eksamenssystem. Desuden har nogle af deltagerne allerede talrige erfaringer med at afholde eksaminer. Læringsrummet indeholder derfor et væld af potentielle udviklingszoner, som i deres sammenblanding kan anspore hinanden til udvikling.

Udgangspunktet for deltageres udvikling er dels deres opfattelse af den iscenesatte eksamenssituation, dels – for nogle deltagere – de oplevelser og erfaringer, de har med fra praksis. Rollespillet virker fremkaldende på deltageres oplevelser og aktiverer deres erfaringer, så de kan bringes i spil i de efterfølgende øvelser og diskussioner. Det betyder, at det egentlige udviklingsarbejde sker efter rollespillet, hvor deltagerne enten i grupper eller i plenum reflekterer over eksamenssituationens forskellige faser. Rollespillet aktiverer herigennem deltageres udviklingszoner og giver dem et fælles udgangspunkt for den erfaringsudveksling, som gør, at de kan anspore hinanden til udvikling.

Afslutning

Vi har i indeværende artikel undersøgt rollespillet på kurset "Oral Examination and Assessment" for at fremhæve autenticitetsproducerende elementer i læringssituationen. Vi har vist, hvordan rollespillet kan tænkes som et autentisk læringsmateriale, fordi ambitionen er, at spillet etablerer en situation, som er identisk med den virkelighed, som kursets viden skal anvendes i. Derudover har vi vist, hvordan spillet er struktureret med henblik på at skabe "funktionel lighed", hvilket vil sige, at rollerne som studerende og censor tager udgangspunkt i en autentisk rolle, men er justeret, så vi på kurset får mulighed for at fokusere på generelle problematikker, som udfordrer eksaminator under en eksamen. Under gennemspilningen fungerer størsteparten af deltagerne som tilskuere, hvilket virker meningskabende for situationen, idet der er forventninger til, at aktørerne holder sig inden for spillets orden, dvs. bliver i deres rolle og følger de anvisninger, de har fået i rollebeskrivelsen. Artiklen har vist en fremstilling af autenticitetsbegrebet, som vi mener er konstruktivt i læringssituationen: Autenticitetsbegrebet sætter fokus på elementer i situationen, som kan anerkendes som autentiske og derved kan etablere forbindelse til en fælles virkelighed. Denne forbindelse kan i læringssituationen orientere sig mod "funktionel lighed", hvilket betyder, at det autentiske justeres, så det fokuseres mod særlige problematikker, som er relevante for undervisningen.

Først og fremmest er det fremmende for læreprocessen, at spillet omhandler et genkendeligt og et oplevet fænomen. Her er det en styrke, at deltagerne møder op med forskellige erfaringer, og at deres erfaringer repræsenterer forskellige niveauer ift., hvordan de behersker eksamenssituationen. Det betyder, at genkendeligheden i og erfaringerne med de udfordringer, eksaminator stilles overfor, er forskellige deltagerne imellem. Vi oplever, hvordan rollespillet har lykket med at aktivere deltageres refleksioner i den efterfølgende diskussion. Rollespillet fyldes derfor i opsamlingen med "andre cases", nemlig de cases, deltagerne trækker frem i diskussionerne. De, der trækker egne cases frem, får derved et nyt rum til at diskutere deres erfaringer, mens andre får ny viden om potentielle hændelsesforløb. Grunden kan hentes i Gadamer's fremlægning af, at rollespillet har en indbygget risiko; en risiko for ikke at fremstille situationen autentisk. På den måde aktiveres deltagerne på en særlig måde i den efterfølgende diskussion af rollespillet, fordi de også vurderer, i hvor høj grad spillet stemmer overens med deres opfattelse af en autentisk læringssituation. Med Gadamer har vi vist, hvordan rollespillet skaber en orden i læringssituationen, der understøtter, at rollerne udfoldes på en måde, som

opleves autentisk af både aktører og tilskuere. Rollespillet som fremstillingsform ansporer så at sige deltagerne til at rette sig mod et fælles referencepunkt for en eksamenssituation.

Browns "funktionelle lighed" undersøger, hvordan iscenesættelser accepteres som autentiske hos tilskuere. I den forbindelse er det vigtigt, at spillet designes på en måde, som sikrer, at aktørerne kan udfylde rollerne. Rollerne skal ikke være for specifikke, men skal samtidig skabe en situation, som er relevant for læringssituationen. Med Gadamer bliver vi samtidig gjort opmærksom på, hvor vigtige tilskuerne er for at etablere en situation, der forpligter aktørerne på at spille deres roller i overensstemmelse med de standardiserede opfattelser, der er af eksamenssituationen.

Der findes mange typer af rollespil. Dette rollespil er karakteriseret ved, at der er både rolleindehavere og observatører. Her er det af afgørende betydning, at spillet sættes op, så det fungerer som "skuespil", – som et dramatisk forløb, som observatørerne kan leve sig ind i. I vores spil skal indlevelsen gerne bestå i, at observatører sætter sig selv i eksaminators situation og fx tænker "godt, det ikke er mig, der er i den situation", eller "jeg ville da gøre noget helt andet her". Betingelsen for, at observatørerne bliver bragt til sådanne tanker eller overvejelser, er, at rollespillet er sat op, så der er garanti for konflikter.

Hvis vi tager udgangspunkt i artiklens indledende definitioner på autenticitet – at autenticitet handler om, hvordan virkeligheden hentes ind i læringssituationen, og hvordan læringssituationen er genkendelig med virkeligheden – kan man forstå autenticitet som et element i de pædagogiske og didaktiske overvejelser. I artiklen har vi vist, hvordan rollespillet hjælper med at etablere et fælles referencepunkt, som bringer deltageres erfaringer og refleksioner over praksis i spil. Det er netop, fordi rollespillet fremstilles som et autentisk referencepunkt, at det bliver interessant for det didaktiske og pædagogiske arbejde. Aktørernes fremstilling af rollerne anspores til at udfoldes på en måde, som kan genkendes som overensstemmende med deltageres erfaringer. Derved anspores deltagerne til at fokusere på, om udfoldningen af spillet stemmer overens med deres opfattelse af en autentisk eksamenssituation.

Indlevelse, genkendelighed, drama og forskelligheden af deltageres erfaringer giver særdeles gunstige betingelser for at katalysere læreprocessen. Hvorvidt autentiske undervisningsmaterialer kan anvendes, afhænger selvsagt af fag, kontekst og læringsmål. Alt i alt bør denne artikel kunne give inspiration og opmuntring til, hvor det er muligt, at udvikle autentiske undervisningsmaterialer. Vi ser mange andre typer af autentiske undervisningsmaterialer – mest almindeligt på en Business School er cases fra den virkelige verden. Det enkelte spil i vores kursus er en særskilt case, som – så forskelligt de end forløber – alle kan bidrage til at udvikle den enkelte deltagers kompetencer til at afholde eksamen.

Referencer

- Brown, S. D. (2012). "Experiment: Abstract experimentation." I *Inventive Methods: The happening of the social*. Routledge
- Dupret, K. (2014). "Autenticitetskonstruktioner i læringslaboratorier." I *Læringslaboratorier og -eksperimenter*. Aarhus Universitetsforlag
- Gadamer, H.-G. (2007). *Sandhed og metode: Grundtræk af en filosofisk hermeneutik* (2. udgave.). Kbh: Academica

- Luehmann, A. L. & Markowitz, D. (2007). Percieved Benefits of an Out-of-School Enrichment Programme: Identity Need and University Affordances. *International Journal of Science Education*, 29 (9), 1133-1161
- Staunæs, D. (2014). Læringslaboratorier og -eksperimenter (D. Staunæs, H. K. Adriansen, K. Dupret, S. Høyrup, & N. C. M. Nickelsen, eds.). Aarhus Universitetsforlag
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press