

NORDIJSKI EDU-LARP: NAPREDNE IGRE VLOG ZA RAZVOJ KLJUČNIH KADROV

Zavzetost (an. engagement) uporabnikov (kupcev, sodelavcev, udeležencev) je tema, ki se pogosto povezuje z igrifikacijo (an. gamification) in poslovnimi igrami. Na konferenci EDUTAINMENT 2018 se bomo spoznali s skandinavsko metodo izobraževalnih iger vlog edu-larp (educational live-action role-playing), in sicer v okviru na igrah temelječega učenja, izkustvenega učenja in v kontekstu razvoja ključnih kadrov ter preobrazbe organizacijske kulture.

Igre vlog (an. role-playing games) so v zadnjih 20-ih letih doživele preporod. S konferenco Knudepunkt so štiri skandinavske države leta 1996 postavile na zemljevid začetek nove generacije iger vlog in jo poimenovali LARP (kratica pomeni live-action role-playing, po slovensko žive igre vlog). Dejansko to pomeni, da igralci igrajo med seboj in v prostoru.

Konference Knudepunkt na Švedskem marca letos se je udeležilo več kot 600 udeležencev iz 34 držav sveta. Larpanje (igranje larp scenarijev) in znanstveno raziskovanje metode larp je najbolj razširjeno v ZDA, Kanadi, Angliji, Franciji, Nemčiji in na Poljskem. Metodologijo so posvojili tudi velikani medijskega posla; v Ameriki nastaja nov tematski licenčni zabaviščni park Star Wars, kjer se lahko vživite v enega izmed likov in izkusite, kako je reševati vesolje pred »temno« stranjo.

Od zabave do učenja

Kmalu po vzpostavitvi larpa kot formata za alternativno preživljanje prostega časa, so skandinavski izobraževalci ugotovili, da larp nosi velikanski potencial kot »safe space« za učenje, izkušanje neznanega, eksperimentiranje in trening. Izobraževalni larp so poimenovali edu-larp (educational live-action role-playing). Danes sta na Danskem dve srednji šoli, kjer celoten urnik poteka v obliki izobraževalnih iger in edu-larpa.

Edu-larp + posel

Podjetja uporabljajo larp za dva namena: doživljajske timbuilding programe in kot obliko učenja ter treninga.

Namesto da bi navajal ameriške in skandinavske primere, bom naštel nekaj primerov domače prakse. Gre za pionirje, (od leta 2014 skupno več kot 300 slovenskih menedžerjev in vodij), ki so v Sloveniji prvi videli potencial edu-larpa:

- Od inspiracije do inovacije (2014, InCo gibanje, Združenje Manager, Center arhitekture, Društvo moderatorjev Slovenije; priznanje SPIRIT za prvo v celoti igrificirano poslovno konferenco na svetu),
- 7 Samurajev (2015, BKSbank),
- The Ark (2016, Sberbank Slovenija),
- Prah nad mestom Assling (2017, Združenje Manager za Managerski kongres 2017),
- Game of values (2017, Astellas Pharma),
- Survivors (Lesnina XXXL, 2018).

Edu-larp: za kaj in proti čemu?

Edu-larp se odigra v obliki različnih scenarijev, ki so vedno napisani za doseganje konkretnih učnih ciljev. Lahko rečemo, da se vsak scenarij uporablja »proti nečemu« (vrtilčkarstvo, kakor v primeru scenarija The Ark) in »za nekaj« (ocenjevanje vodstvenih kompetenc, kakor v primeru scenarija 7 Samurajev).

- V Sloveniji se preizkušeni scenariji uporabljajo za:
- urjenje pogajalskih veščin,
 - ocenjevanje kompetenc (assessment centri),
 - predfazo change management procesa,
 - trening upravljanja deležnikov,

Interaktivno predavanje in delavnica »Nordijski edu-larp« bo izvedena na konferenci EDUTAINMENT 2018.



BLAŽ BRANC,
dipl. soc., ustanovitelj
in CEO podjetja
Baltazar marketing



FOTO: MATIC KUNDER

Slika 1: Sedem samurajev rešuje zahtevne naloge

- ozaveščanje lastnih osebnostnih omejitev v varnem okolju,
- razvoj strateškega in kontingenčnega mišljenja,
- reševanje kompleksnih težav,
- abstrahiranje (in povratni prenos) kompleksnih izzivov,
- kombinacijo učenja in timbilding dogodka.

Zakaj je edu-larp tako učinkovit?

Trg razvoja človeških virov je poplavljen z metodami in tehnikami. Nekatere so sicer že stare (dobre) znanke (npr. LEGO play), druge se dnevno promovirajo in prebijajo v vidno polje slovenskih kadrovske specialstov. Zakaj bi torej preizkušali še eno novo metodo, ki za nameček ni niti ameriška?

5 TOP argumentov ZA edu-larp:

1. Je oblika igrificiranega (an. gamified) učenja in treninga, ki ne potrebuje tehnoloških orodij,
2. Stroškovno ugodna in logistično ne zahtevn,

3. Takojšnji rezultati in prenos v prakso,
4. Dramatični rezultati pri 20 % udeležencev, dobri odlični rezultati pri 60 % udeležencev,
5. Timbilding učinki pridejo kot stranski produkt.

Kaj bomo na temo edu-larpa doživeli na EDUTAINMENT dogodku?

Po uvodnem interaktivnem predavanju (30 minut) se boste udeleženci znašli pred liki iz enega od edu-larp scenarijev, se vživeli v lik in privzeli njegovo osebnost ter odigrali scenarij, v katerem boste skušali doseči cilje svojega lika. Po igri bosta sledila refleksija in »debrief«, ki nam bo izkušnjo pretvoril v novo razumevanje in sveže perspektive na temo povečanja zavzetosti.

Literatura in viri

Branc, B. 2018. *Imagine this: The Transformative Power of Edu-Larp in Corporate Training & Assessment*. Rollespielakademiet: Copenhagen

Delavnica

MEDGENERACIJSKO SODELOVANJE

9. november 2018
Planet GV, Ljubljana



www.planetgv.si

BREZPLAČNA ŠTEVILKA

• 080 33 44

