



DIE GLOBALSIMULATION

Ganzheitliches Lernen durch simulierte Realsituationen

Der lehrgangsmäßige Fremdsprachenunterricht, der sich eng an die vorgegebene Lehrbuch- und Grammatikprogression hält, war jahrelang die ausschließliche Form für die Vermittlung der Fremdsprache. Der Diskussion um kommunikative Lernziele, Redeabsichten und authentische Sprachvermittlung ist es zu verdanken, dass offener Unterricht und freie Arbeitsformen auch im Fremdsprachenunterricht mittlerweile nicht mehr wegzudenken sind.

Sprachwissenschaftler*innen und Soziolog*innen, u.a. Francis Debyser und Jean-Marc Caré, haben in den 70er Jahren das handlungsorientierte Verfahren der „simulation globale“ entwickelt, das zunächst im Rahmen der Lehrerweiterbildung in Frankreich, später auch im Hochschul- und Schulbereich eingesetzt wurde. Das Verfahren sollte es ermöglichen, kreatives, spielerisches Arbeiten und schülerorientierte Ansätze nicht mehr nur als isolierte Elemente am Rand des „eigentlichen“ Unterrichts erscheinen zu lassen, sondern sie in den Regelunterricht einzubinden. Während die Schüler bisher einzelne Kommunikationssituationen aus dem Lehrwerk nachgespielt (simuliert) haben, erfinden die Lernenden in der *globalen* Simulation eine eigene, die Realität nachstellende, „Welt“, die sie selbst mit Personen und mit einem Rahmen ausstatten kann. In dieser simulierten Welt verläuft die Handlung über einen Zeitraum von mehreren Wochen, die die Lehrkraft als Spielleiter*in initiiert, animiert und von den Teilnehmenden individuell ausgestaltet wird. Aufgrund der Orientierung an realitätsnahen Situationen, in denen Texte (beispielsweise Steckbrief und Biografie als Ausweis der Persönlichkeit, Postkarten, E-Mails, etc.) verfasst und Gespräche (am Telefon, unter Freunden/Kollegen, etc.) geführt werden müssen, sind die Ergebnisse im Verlauf der Globalsimulation vielseitig. Im Schreiben drückt sich unverstellt der Charakter eines Menschen aus. Wie jemand Worte setzt, welche Worte er*sie wählt, welcher Satzbau bevorzugt wird, welche Art Füllwörter sich immer wieder hineinstehlen in den Textfluss..., all das ist Spiegel dessen, was ein Mensch ist, was ihn prägt, ausmacht, umtreibt. Das gilt für Erwachsene wie für Jugendliche.

Der Beginn der Simulation

Den Schülerinnen und Schülern wird vor Projektbeginn das Prinzip der Simulation erläutert:

[A story line project:](#)

[Something , somewhere somewhat different!](#)

What is a story line project?

- ~~Jonas Müller~~ => Mike Aldridge
- ~~our school~~ => Manhattan
- ~~textbook~~ => our story

You will....

- produce a wide range of texts
- do short presentations
- get familiar with authentic texts
- brush up some grammatical issues

Organisation

- we will be doing the simulation for two lessons a week
- the third lesson is to be used for correcting your work, exercises and tests
- every lesson is going to be „recorded“ by the „minutes“ group.

Die Hausaufgabe lautet nun, sich eine fiktive Biografie (mit anderem Namen) zu überlegen und aufzuschreiben. Hilfreich sind hier Tools wie etwa der <https://www.random-name-generator.com>. Hier können je nach Land Namen generiert werden.



TIPP:

Mit Hilfe der zum Artikel gehörigen Arbeitsblätter kann in eine Simulation eingestiegen werden!

Die Rolle der Lehrkraft

„L’expert, la personne-ressource, l’animateur, le modèle, le médiateur.” (Yaïche 1996:102)

Anhand dieser Aufzählung, die Yaïche bezüglich der Aufgaben des Spielleiters vornimmt, wird deutlich, wie vielseitig die Lehrkraft während einer Globalsimulation beansprucht wird.

In erster Linie organisiert der Spielleitende die Struktur der Simulation und das sprachliche Lernen. Im Sinne der Systematisierung sollte er während der gesamten Globalsimulation gemeinsam mit den Schüler*innen Vokabeln, Wendungen und grammatische Probleme notieren.

Er lanciert weiterhin Ereignisse und bestimmt so den Lauf der Geschichte der Simulation. Als *animateur/ animatrice* muss er geeignete Methoden finden, um die Geschichte sprachlich sinnvoll umsetzen zu lassen. Schließlich steht er als *personne-ressource* den Lernenden als Hilfe zur Seite, sei es, um sie auf Hilfsmittel zu verweisen, Material zur Verfügung zu stellen oder grundlegende Probleme zu klären. Wie in anderen Unterrichtssituationen auch, dient seine Haltung zum Unterrichtsgegenstand bzw. seine Sprachanwendung den Lernenden als Vorbild (*modèle*). Umstritten ist, welche konkrete Rolle der Spielleiter in der Simulation einnehmen soll: Soll er ein Teil des Spiels sein oder soll er sich ganz aus dem fiktiven Geschehen zurückhalten?

Es spricht jedoch, gerade bei Gruppen in der Sek I selbst eine Rolle zu übernehmen, da dies der Lehrkraft ermöglicht, die Gesprächssituationen zu beeinflussen. In der Rolle des Kapitäns an Bord des Kreuzfahrtschiffs kann etwa das (Ausflugs)Programm angekündigt werden (Transparenz), Diskussionen können geleitet werden und durch geschicktes Rückfragen können auch Fehler korrigiert bzw. Missverständnisse geklärt werden. Überdies können Stillere animiert werden an der Diskussion teilzunehmen.

Schließlich korrigiert und editiert die Lehrkraft auch das „Protokoll“ der jeweiligen Stunde, damit nach Abschluss des Projekts die so entstandene Geschichte festgehalten wird.

Praxistipps

Tatsächlich muss man nicht alles Material neu erfinden. Gerade auch beim Hogwartsszenario kann man durch minimale Abänderung der Lehrbuchtexte viel erreichen!

Der Kreativität sind auch durch das Internet keine Grenzen gesetzt- so kann man z.B. auf viel Bildmaterial zurückgreifen und gut sinnvolle und personalisierte Aufgaben stellen, z.B. Foto eines sehr wichtigen Orts für die erfundene Figur, dazu eine kurze Geschichte....

Die Simulation sollte nicht mit einem Unglück enden – (Abschieds)feste eignen sich besser!

Die Auswahl des Schauplatzes

Zur besseren Identifikation der Teilnehmenden mit dem Projekt ist es essenziell, dass der fiktive Ort zur Lerngruppe und zu den Lernzielen passt. Optimal ist es, wenn die Auswahl des Ortes bzw. der zeitlichen Situierung gemeinsam mit den Schüler*innen und/oder anderen Kolleg*innen, beispielsweise im Rahmen eines fächerübergreifenden Projekts stattfinden kann, um die Interessen der Schüler*innen miteinzubeziehen. Natürlich hängt es auch von der unterrichteten Sprache ab, welches Setting sich besonders anbietet: In der 5. Klasse Englisch ist das Einsteigen in die Harry Potter Welt Hogwarts immer noch ein Renner, während es sich in Französisch oder Spanisch u.a. anbietet, in ein fiktives Wohnhaus in Paris, Madrid oder Buenos Aires zu ziehen. Allgemein interessant und die Vorstellungskraft aktivierende Schauplätze sind auch der Zirkus oder die Insel, die sich auch ganz besonders zum fächerübergreifenden Unterricht anbieten.



Handlungsverlauf

Konstitutive Phasen, deren Reihenfolge festgelegt ist, sind als Strukturelemente für den Erfolg des Projekts entscheidend. Yaïche verfährt nach folgendem dreiteiligen Modell:

- Etablieren => Ort und Umgebung/fiktive Identitäten (Biografien, Personalausweise, Steckbriefe)
- Zum Leben erwecken durch => Schriftliche Aufzeichnungen/Interaktionen. (Briefe, Postkarten, Landkarten, Gedichte,...)
- Ereignisse und Vorfälle (Gerüchte, Kriminalfall,...)

Sicherung: Spuren hinterlassen

In den meisten Unterrichtsreihen steht die Auseinandersetzung mit Texten im Mittelpunkt. In der Globalsimulation existiert eine solche Vorlage nicht. Die Teilnehmer*innen sind die Akteur*innen ihrer eigenen Geschichte. Anstatt über Literatur zu sprechen erfahren die Schüler*innen also, was Literatur im klassischen Sinne ausmacht (Charaktere, Handlung, Ort, Zeit). Obwohl bei der Globalsimulation das Hauptaugenmerk auf der mündlichen Sprachproduktion liegt, ist es dennoch unerlässlich, die entstandene Handlung als sichtbares Resultat der Arbeit schriftlich zu fixieren und das Gelernte anzuwenden und zu reflektieren. Zum einen werden Unterrichtsergebnisse oder Schüler*innenproduktionen nicht an der Tafel, sondern auf Plakaten und auch in digitaler Form etwa einer digitalen Pinnwand (www.padlet.com) oder einem Ebook (z.B. www.bookcreator.com) festgehalten. Sie dokumentieren den Verlauf der Simulation. Es ist jeweils eine Schüler*innen-gruppe an der Reihe, das „Protokoll“ einer Stunde zu übernehmen, das dann von der Lehrkraft sprachlich korrigiert wird. Diese Aufgabe beinhaltet, dass während des Unterrichts Notizen gemacht werden müssen. Eine Alternative zur eben beschriebenen Form der Sicherung ist die Anfertigung eines individuellen Dossiers. In diesem Dossier werden sämtliche Hausaufgaben und zusätzliche Texte gesammelt und am Ende der Simulation zur Beurteilung abgegeben.

Fazit

Globalsituationen bieten abseits starrer Lehrbuchkonzeptionen Gelegenheiten kreativ und kollaborativ tätig zu werden: Die Schüler*innen erfahren sich selbst als eigenständig Kreierende einer simulierten Realität. Durch die komplexe Vernetzung der Charaktere und Settings werden die Lernenden herausgefordert, in authentisch anmutenden Situationen die Fremdsprache (zunehmend) als (ebenso authentisches) Kommunikationsmittel zu benutzen. Motivation und sogar Sprechfreude können entstehen, wodurch sich die Globalsimulation als lohnende Methode für den Fremdsprachenunterricht besonders auszeichnet.

Bibliografie

Freitag-Hild, Britta: "Den Ernstfall erproben- Mit Simulationen Kommunikations- und Handlungsfähigkeit entwickeln" in: Der fremdsprachliche Unterricht Englisch. 147 (2017), S.2-11.

Sippel, Vera, Ganzheitliches Lernen im Rahmen der Simulation globale: Grundlagen, Erfahrungen, Anregungen. Tübingen : Narr 2003.

Yaïche, Francis, Les simulations globales: mode d'emploi. Hachette (Français langue étrangère) 1996.

Infos zur Autorin



Charlotte Boder ist Studienrätin mit den Fächern Englisch, Französisch, Spanisch und Darstellendes Spiel. Sie ist seit 7 Jahren pädagogische Mitarbeiterin in der Romanistik der Universität Frankfurt. Ihre besonderen Schwerpunkte sind: Szenisches Spiel im Fremdsprachenunterricht, Projektarbeit und Begegnungsdidaktik.

WHO ARE YOU?

1.a) Your teacher will give you a word. Invent a profile for a fictitious person.

NAME: _____
 AGE: _____
 FAMILY: _____

 JOB: _____
 LIKES: _____
 DISLIKES: _____

b) Make an interview with three other students in class and find out about their fictitious persons. Complete the chart:

student's name			
Fictitious person's name			
Fictitious person's age			
Fictitious person's family			
Fictitious person's job			
Fictitious person's likes			
Fictitious person's dislikes			

2.) Create your character! Use LEGO bricks, PLAYMOBIL figures or craft a figure yourself.

- Describe your figure: What does it look like? What is he/ she wearing? Are there any accessories? Write a short text: *This is ... He/ She is wearing ... He/ She also has ...*
- Post your text and a photo of your figure onto the pinboard. Your teacher will give you the link.
- Check the profiles on the pinboard. Which one (s) do you like best? ★★☆☆

3.) Let your figures talk! Make interviews with a partner and present them in class.

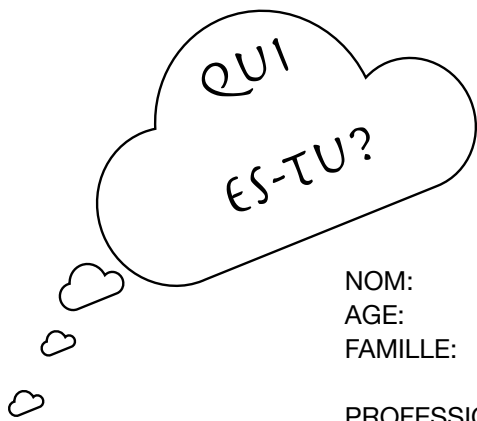
Hi! My name is Jack.
What's your name?

I work as a ...



I'm Joe. What's your job?

...



1.a) Ton/ Ta prof te donne un mot. Invente le portrait d'une personne fictive.

NOM: _____
 AGE: _____
 FAMILLE: _____
 PROFESSION: _____
 CE QU'IL/ELLE AIME: _____
 CE QU'IL/ELLE N'AIME PAS: _____

b) Interviewe trois camarades de classe et trouve les informations sur leurs personnes fictives. Complète le tableau:

Nom de ton/ta camarade de classe			
Nom de la personne fictive			
Âge de la personne fictive			
Famille de la personne fictive			
Profession de la personne fictive			
Ce que la personne fictive aime			
Ce que la personne fictive n'aime pas			

2.) Crée ta personne fictive! Utilise des briques de LEGO , des figurines PLAYMOBIL ou bricole ta propre figurine.

- a) Décris ta figurine: Elle ressemble à quoi? Qu'est-ce qu'elle porte? Est-ce qu'elle a des accessoires? Écris un texte: *Voilà... //Elle porte... //Elle a aussi...*
- b) Publie ton texte et une photo de ta figurine sur le tableau digital. Ton/Ta prof te donne le lien.
- c) Lis les portraits sur le tableau digital. Le(s)quel(s) est-ce que tu aimes? ★★☆☆

3.) Faites parler vos figurines! Interviewez un/e camarade de classe et présentez votre dialogue devant la classe.

Salut! Je suis Jérôme. Et toi? Tu t'appelles comment?

J'ai...

Je m'appelle Georges. Tu as quel âge?

...

¿QUIÉN
ERES?

1.a) Tu profe te da una palabra. Imagina el perfil de una persona inventada.

NOMBRE: _____
 EDAD: _____
 FAMILIA: _____
 PROFESIÓN: _____
 LO QUE LE GUASTA: _____
 LO QUE NO LE GUSTA: _____

b) Interroga a tres compañeros/as y encuentra las informaciones sobre sus personas inventadas. Completa la tabla:

Nombre del/de la compañero/a			
Nombre de la persona inventada			
Edad de la persona inventada			
Familia de la persona inventada			
Profesión de la persona inventada			
Lo que le gusta			
Lo que no le gusta			

2.) Crea tu propia figura! Utiliza figuras de LEGO o de PLAYMOBIL o haz tu propia figura con otros materiales.

- Describe tu figura: ¿Como es? ¿Qué lleva? ¿Tiene algunos accesorios? Escribe un texto: *Esa figura es... Lleva... Tiene también...*
- Postea tu texto y una foto de tu figura sobre el tablón digital. Tu profe te da el enlace.
- Mira los perfiles en el tablón digital. ¿Cuál(es) te gusta(n)? ★★☆☆☆☆

3.) Haz hablar sus figuras! Interroga a un/a compañero/a y presentad su diálogo delante de la clase.

