

Mivel a német nyelvű és színház- és irodalomtudományt és kultúraelméletet tanító egyetemek közül egy sem vette föl a képzésbe mint magától értetődő tárgyat a gyerekszínházat, a gyerekszínház művészeinek maguknak kell jelentkezniük, hogy oktatóként dolgozzanak. Ebből kutatási megbízások szülehetnek, például a gyerekszínház történetével vagy a befogadással kapcsolatban. Ebben komoly hasznunkra volna a diákok számára biztosított gyakornoki helyek megteremtése.

ASSITEJ Bundesrepublik Deutschland (szerk): Grimm & Grips 12. Jahrbuch für Kinder- und Jugendtheater 1998/99, Frankfurt/Main, 1998. 7-8. oldal. Fábri Péter fordítása.



Globális szimuláció

*A 80-as évek sláger-metódusát, a kommunikatív nyelvtanítást a 90-es évek közepétől felváltotta a „cselekvéses megközelítés” (approche actionnelle), melynek lényege a konkrét feladatokban megjelenő, hosszú távú projekt keretei között történő nyelvtanítás. Ennek egyik válfaja az alábbi cikkben részletezett **globális és részleges szimuláció**.*

Ereje abban rejlik, hogy az idegen nyelvet tanulók a tanár által előre alaposan megtervezett órán képzeletüket használva építenek fel egy önálló világot a tanár által megadott – földrajzilag, társadalmilag – zárt térben és időben. Minden nevet kap, s mozaikként illeszkedik be a tanulók által létrehozott fiktív világba. A nyelv eszköz lesz, jó esetben örömforrás.



Törpetánc. Bemutató foglalkozás Bollokné Weinecker Tímea vezetésével, a Szín-Kör-Játék Óvoda nagycsoportosainak közreműködésével. Kaposi László felvétele

Mi köze lehet a drámához?

Képzeljünk el egy olyan drámaórát, amelynek egy hosszú és részletes kontextusépítő fázisában egy 15-20 fős csoport minden tagja adott mikrovilágban nevet, helyet, egyéni problémákat talál, illetve a tanár által „bevitt” problémákra saját habitusa szerint reagál. Így épül a ház, népesül be a sziget, a

középkori falu, a cirkusz, az ufóbázis. A tanár részéről – akárcsak a dráma – alapos felkészülést feltételez, itt-ott komoly drámatanári óravezetést igényel. Bizonyos konvenciók biztos kezű alkalmazását (kiscsoportos improvizáció, levélírás, írásos és rajzos anyagok szerkesztése stb.) szintén elvárja a tanártól. A globális szimulációval teremtett világban felszínes és gyors megoldást igénylő problémák vannak – a mélyebbre menést struktúrája gátolja. A gyerekek flottul működő közösséget alkotnak, amelyből csak időnként dugja ki a fejét egy-két individuum, s ha az óra menete épp megengedi, formás kis dramatikus játékezdeménybe lendül át. Közben persze a játésszók új szavakat tanulnak, konkrét szituációkban használják a nyelvet. Mint látható lesz: a szimuláció idegen nyelven is jól működtethető szerepjáték-típus.

Más kérdés, hogy az időnként túl szélesen értelmezett drámapedagógia felvállalja-e a szimulációt, s helyet csinál-e neki. Vagy maradjon az, aminek kitalálói szánták: szókinccset, kommunikációt, kreativitást, szolidaritást fejlesztő – egyébként igen hatékony – nyelvi játék?¹ (Vatai Éva)

A globális szimuláció

Lannert István

A francia mint idegen nyelv módszertanában a drámajátékok egyik legeredményesebb típusának a globális szimulációt² (*simulation globale*) tartják. Ezt a BELC munkatársai, F. Debyser és J. M. Caré dolgozták ki kollégáikkal együtt. A módszer lényege egy téma részletes, több foglalkozás során való kifejtése, cselekményépitése. Két típusát különböztetjük meg: az általános témájú és a szakmai-szakértői szimulációt. A témák az idők során bővültek:

GLOBÁLIS SZIMULÁCIÓ (<i>simulation globale</i>)	
általános témájú (<i>générale</i>)	szakmai-szakértői (<i>fonctionelle</i>)
bérház (<i>l'immeuble</i>)	szálloda (<i>l'hôtel</i>)
cirkusz (<i>le cirque</i>)	vállalat (<i>l'entreprise</i>)
sziget (<i>les îles</i>)	nemzetközi konferencia (<i>la conférence internationale</i>)
falu (<i>le village</i>)	kórház (<i>l'hôpital</i>)
autóbusz (<i>l'autocar</i>)	nagyáruház (<i>le grand magasin</i>)
tengeri körutazás (<i>la croisière</i>)	<i>Tour de France</i>
bolygóközi utazás (<i>le voyage interplanétaire</i>)	jogi szaknyelv, egyházi szaknyelv

A szimulációs játékokat az 1980-as évektől fogva a nyári továbbképzéseken és az intenzív nyelvtanfolyamokon próbálták ki és tökéletesítették. A drámapedagógiában megoszlanak a vélemények arról, hogy a *simulation globale*, a globális szimuláció hová sorolható. A jelen írás szerzője úgy gondolja, hogy a drámajátékok egyik fajtája az idegennyelv-tanításban.³

¹ A tanítási dráma mint a kontextusépítő konvenciók egyikét jegyzi a szimulációt: intézmények, tágabb értelemben vett szervezetek (akár a család is tekinthető annak) működésének felépítésekor alkalmazzák, így rövidebb időtartamokra, technikaként használva része lehet egy-egy drámaórának. A szimulációnak a működés felmutatása a feladata, és érzelmi mélység, rétegzettség nélkül teszi ezt. Pontosan emiatt a kiterjesztett változata sem tekinthető drámának, lévén a dráma dolga, hogy fontos kérdéseket mélyre ásva tárgyaljon – az érzelmi mélység és rétegzettség nélküli szimuláció célja ezzel ellentétes. (A szerk.)

² A DPM 11-es számában megjelent egy cikk a globális szimulációról (*simulation globale*). Most egy részletesebb, teljesebb megközelítésből mutatjuk be a módszert. (A szerző jegyzete.)

³ L. az 1. sz. lábjegyzet! Érdemes megjegyezni, hogy ha drámának nem is tekinthető a szimuláció, de drámajátéknak – a dráma technika szintű elemének – igen. (A szerk.)

A globális szimuláció forgatókönyv-gyűjtemény is, amely lehetővé teszi, hogy kisebb csoportoktól kezdve egészen akár 30 fős osztályig terjedhessen a résztvevők létszáma. Munkánk eredményeképpen egy „univerzumot” hozunk létre: várost, cirkuszt, szigetet, szereplőkkel benépesítve, a nyelv minden egyes funkcióját szimulálva. Mivel ez a játék figurák egész sorát szerepelteti, és eseményei irányíthatók, dinamikája regényszerű. E történetekből egész „drámajáték” építhető fel.

Időrendben valamennyi szimulációt három (+egy) nagy egységre tagolhatjuk:

- a) a helyszín megtervezése,
- b) a helyszín belakása,
- c) események,
- d) (drámajátékok, záró játék).

a) A helyszín megtervezése

Nagyon fontos a ráhangolás, a kedvcsinálás, a figyelemfelkeltés és az egész játék részletes ismertetése a tanulókkal. Országismereti és lexikai előkészítés (francia városokról, falvakról, szigetéről készült videofelvételek) után láthatunk csak munkához. A falu szimulációjakor jól használható az előkészítő térkép, az ún. négyzetrácsos módszer, melyet a Caré által vezetett továbbképzésen alkalmaztunk. Csomagolópapírra 8×8-as négyzetet, vagyis 64 kockát rajzolunk, majd vízszintesen 1-től 8-ig számokkal, függőlegesen pedig az illető nyelv betűivel jelöljük – pontosan úgy, mint a sakktáblát. A természeti elemek és az élővilág ábrázolása különböző színekkel történik:

- barna: domborzat (hegy, völgy)
- zöld: erdő, liget
- kék: vizek (patak, folyó, tó, tenger)
- sárga: kultúrnövény (gabonafélék, gyümölcsök)

Például: kultúrnövény 2/A, domborzat 7/D.

Ha már elkészült a topográfia, akkor meghatározzuk a falu helyét. A sakktábla kitöltése úgy történhet, hogy a tanulók egymás után bejelölik és közben mondják is, mit csinálnak. Ez nyelvi bemelegítésként igen hasznos: gyakorolják a színeket és a kifejezéseket. Pszichológiailag azért lényeges fázis, mert a tanulókon múlik, milyen lesz a falu (hegyi, vízparti stb.). Ezután elnevezzük a falut. Több javaslatot felírunk a táblára, majd szavazásra bocsátjuk. (A többi szimulációnál ez a módszer nem alkalmazható.)

A tanulók létszámától, nyelvtudásától, kedvétől függően három-négy kis csoportot alkotunk, és az alábbi feladatokat adjuk nekik:

1. csoport: a falu/város/sziget térképének megrajzolása
2. csoport: a falu/város/sziget története a különböző korokban (legalább három korszakban)
3. csoport: a falu/város/sziget rövid bemutatása, ahogyan egy útikönyvben íránk róla (elhelyezkedése, lakossága, gazdasága, nevezetességei)
4. csoport: hagyományok, ünnepek, szokások, jellegzetes ételek

Munka közben a csoportok konzultálhatnak egymással, sőt bizonyos időközönként egy-egy ember (forgószínpadszerűen) átmegy a másik csoportba megnézni, hogy halad a térképkészítés, és rárajzolni a nevezetességeket, amelyeket kigondoltak. Ez az előkészítő munka két-három óráig tart, s közben a tanár segíti a diákokat, javítja a nyelvtani hibákat, lexikai alapozást végez. Legvégül a csoportok bemutatják, mire jutottak. A többiek kérdéseket tehetnek fel, módosíthatják a mondottakat, vitatkozhatnak. Tapasztalataink szerint ez gördülékeny szakasz. Figyelnünk kell arra, hogy a csoportokban mindenki dolgozzon, mindenki motiválva legyen. A tanulók egymás között az anyanyelvükön is beszélhetnek. Ez a szakasz az íráskészségre is hat, mivel sok az írásbeli feladat.

Ha a tanár kifejezésgyűjteményt ad a diákjai kezébe, kiküszöbölheti, hogy helytelen szótárhasználattal nem oda illő kifejezéseket tanuljanak meg. Természetesen ez nem zárja ki a szótárhasználatot (sőt, a tevékenység segít a szótárhasználat mint képesség fejlesztésében is).

b) A helyszín belakása

Ezt a szakaszt a falu/város szimulációknál adatlapok kitöltésével is kezdetjük – az adatlap a szokásosak mellett (név, életkor, lakhely) egy szokatlan kérdést is tartalmaz: *Mi a három legkedvesebb tárgyad?* Ez a játék további menetéhez is jó alapot biztosíthat. Tapasztalataim szerint helyes, ha a játékvezető tanár már a munka elején kijelöli az egyes foglalkozásokat. Ezáltal az is elkerülhető, hogy a játék túl sematikusra vagy groteszkre sikeredjen. A szereplők foglalkozásokat választanak maguknak: ez lehet spontán, avagy irányított is. Például közösen felírjuk a táblára, hogy milyen foglalkozások legyenek virtuális világunkban

a mikrokozonyzetben, és erre jelentkezen a tanulók. Haladó „szimulációsoknál” a véletlenre is bízzhatjuk (cédulákon foglalkozásokból húzznak) –, tanári továbbképzéseken általában működik. Ezek után kitöltik az adatlapot. Segítségét nyújthatunk nekik a tulajdon- és keresztnév választásakor is. Táblázatban akár össze is foglalhatjuk a leggyakoribb családneveket (pl. az apa nevéből képzett nevek, földrajzi nevekből képzett nevek, köznevekből képzett nevek, foglalkozásnevek, nemzetnevek, színek, belső vagy külső tulajdonságok mint nevek, idegen eredetű nevek stb.).

A következő lépés az önéletrajz. Két módszer is alkalmazható: az adatlap alapján a szereplők vagy saját életrajzukat írják meg vagy haladó csoportokban (egymást jól ismerő, összeszokott társaságban) a szomszéd írja meg a másikat. Így a feladat nehezebb, de ugyanakkor érdekesebb lehet. Ajánlatos a tanárnak kijavítva legépelnie a fogalmazásokat. Ezután érdemes szerepjátékokkal folytatnunk: utcai találkozás, beszélgetés közömbös témáról, vendégségben stb. Az első körben a tanulók magukról beszélnek, a többiek pedig kérdéseket tesznek föl. Kitűző (névjegy) is készíthető. Az önéletrajz megtanulásán kívül a különféle szituációkban a szerepeiknek megfelelően cselekszenek. A beszéd- és íráskészség itt is fontos szerepet játszik. Az önéletrajzhoz kiegészítési feladatlapot is készíthetünk... A város-szimulációnál a bérház belakása történik. Itt alkalmazható egy másik módszer is: együtt találjuk ki a családokat, csak ezután kérdezzük meg a tanulókat, hogy ki mi akar lenni. A szigetjátéknál különösen fontos szerep jut a fantáziának.

SZEMÉLYI ADATLAP

		ÖNARCKÉP (RAJZ)
Családi neve:		
Utóneve:		
Nemzetisége:		
Lakhelye:		
Foglalkozása:		
Családi állapota:		
Kedvenc tárgyai (3 db):		
Különös ismertetőjele:		
Jó tulajdonságai (3):		
Rossz tulajdonságai (3):		
Jelmondata:		
Gúnyneve:		
Megjegyzés:		

c) Események, illetve d) drámajáték

Az előző szakaszban már alkalmazott szerepjátékokat fejlesztjük tovább, amelyeket a szereplők a játékvezetővel együttesen gondolnak ki, illetve amelyek a szimuláció során mintegy maguktól formálódnak, alakulnak. Közösen újságot is szerkeszthetünk városrészünk, falunk életéről, külön gazdasági hírekkel, időjárás-jelentéssel, orvosi tanácsokkal, „Olvasóink írják”-rovattal. Az anyag feldolgozása történhet kis csoportokban, az érdeklődési körnek megfelelően vagy a választott szerepek szerint: a falu szakácsa ételrecepteket közöl, az orvos egészségügyi rovatot vezet. Az órát színesíthetjük különféle idegen nyelvű újságok, napilapok bemutatásával.

Itt is lehetőség nyílik az olvasás- és íráskészség fejlesztésére. Az újságszerkesztés főleg az intenzív játékokban alkalmazható. Továbbfejleszthetjük az *Azt beszéljük, hogy...* játékkal. Mindenki felír egy cédulára három pletykát, ezeket kalapba dobjuk, majd egyenként előhúzza felolvassuk. A tanár a felolvasás előtt természetesen kijavítja a nyelvi hibákat. A tanulók a pletyka meghallgatása után védekezhetnek, vitatkozhatnak, több tábora szakadhatnak. Ez a játék megfelelő előkészítés a drámajátékhoz. Itt érkezünk el a játék tetőpontjához: tudnunk kell, mennyire építhetünk a tanulók érdeklődésére, tudására a drámajátékban, hogy a konfliktusok, témák kifejezésére a legmegfelelőbb idegen nyelvi formát találják meg. Éppen ezért ez a játék legnehezebb, s egyben legérdekesebb része is. E ponton a cselekmény akár krimivé, szerelmes regénnyé vagy ünnepséggé is fejlődhet. Ez utóbbi esetben például a falu alapításának 500. évfordulóját ünnepelhetjük meg. A falugyűlésen a tanár polgármesterként lép fel, és kiosztja az osztálynak az ese-

ménnyel kapcsolatos feladatokat. A sziget-szimulációban a drámajáték lehet esküvői szertartás, törzsi termékenységi ünnep, harci játék megelevenítése.

(A szakértői szimuláció már komplikáltabb – később visszatérünk rá: szakmai ismeretet is követel tanártól és diáktól egyaránt – vállalati, jogi, egyházi szaknyelv).

A szimuláció befejezése után mindig megbeszéljük a tanulókkal, hogy mi a véleményük a játékról, hogy érezték magukat a rájuk osztott szerepben. Intenzív játék után kérdőívet állíthatunk össze: *Mi tetszett, mi nem? Mit csináltál volna másképp? Sikerült-e azonosulnod a figurával? Helyes nyelvtani szerkezeteket használtál? Meg tudtad magad értetni?*

A szimulációs játéknak időtartamát tekintve három alapváltozata lehetséges:

- extenzív (rövidített), kb. 10-20 órát igényel,
- intenzív (hosszadalmas), mintegy 50-60 órában dolgozható fel,
- vegyes: mini globális szimuláció: 5-10, 20-50 közötti.

Választásunk az órakeret mellett (iskolai tanóra, fakultáció, tehetséggondozó szakkör) természetesen függ a csoport hozzáállásától, érdeklődésétől is.

A módszer alkalmazását a következő tényezők befolyásolhatják:

- az iskola földrajzi helyzete (főváros, nagyváros, kisváros, falu)
- a tanulók életkora (gyermek, serdülő, ifjú)
- a tanulók célja a nyelvvizsgával (alap- vagy középfokú nyelvvizsga, továbbtanulás, munkavállalás stb.)
- a tanulók tudásszintje (középhaladó, haladó, vegyes)
- az osztály jellege (irodalmi fakultáció, rajz tagozat, speciális nyelvi csoport)
- új szempont a kétszintű érettségi miatt első vagy második idegen nyelv-e a francia az adott iskolában

A módszer bemutatása után lássuk a szimuláció alkalmazásának nehézségeit és előnyeit:

Nehézségei

- forrásanyag-, idő- és eszközigényesség
- kiszakítja a tanulókat a megszokott iskolai ritmusból
- fegyelmetlenséget okozhat
- elkerülhetetlen az anyanyelv használata, s ez háttérbe szoríthatja a célnyelvi kommunikációt
- a módszer lényegéből adódóan csak autentikus segédanyagot tudunk használni (igaz, a technika, az internet segítségével ez is könnyebben megoldható a XXI. században, mint akár 10 évvel ezelőtt)

Természetesen mindez lelkiismeretes felkészüléssel, odafigyeléssel kiküszöbölhető, azaz csökkenthető. Nem anyanyelvi tanár esetén a legnehezebb a hanganyag összeállítása, főleg az intenzív változatnál, mert elképzelhetetlen, hogy a tanulók 50 órán keresztül ne halljanak anyanyelvi beszélőt. Erre a problémára az igazi megoldást az jelentené, ha a tanárok egy adatbankból videós és magnós anyagokat válogathatnának össze. Az intenzív változatot anyanyelvi tanárral együttműködve érdemes vezetni.

Előnyei

- a négy alapkészség (olvasás-, írás-, hallás utáni megértés, beszéd-) együttes fejlesztését teszi lehetővé valóságos környezetben
- minden tanulónak lehetőséget biztosít a cselekedve tanulásra, továbbfejlődésre
- nyelvileg alacsonyabb szinten lévő tanuló is kaphat testre (szókincsre) szabott szerepet, pl. lehet külföldi, aki most viaskodik az idegen nyelv szabályaival; mivel hibái így természetesek, csökken a kudarcélménye
- fiktív szerepbe lépve a tanulók kevésbé érzik gátlásaikat
- gazdagodik a tanulók országismereti tudása (interkulturális szemlélete), látóköre
- növekszik önismeretük, konfliktusmegoldó képességük
- az elkészített anyag a tanuló saját tulajdona, személyiségének, ízlésének lenyomata
- nagy a módszer transzferértéke, mert kiemeli a tanulót az osztályból, valós helyzetben gyakoroltatja vele a nyelvet
- kedvezően hat a tanulók egymás közötti és a tanárral való kapcsolatára

A szimuláció a tanárral szemben több követelményt támaszt:

- koordinálja a kis csoportok megalakulását, munkáját, ötletekkel, tanácsokkal segítse őket

- biztosítsa a segédeszközöket, forrásanyagokat
- segítse leküzdeni a nyelvi problémákat
- ösztönözzön beszédre
- vezesse az elemzést, értékelést, gondoskodjék a megfelelő visszacsatolásról
- ne engedje ellaposodni a játékot

Ennek ellenére a tanárnak a háttérben kell maradnia, mivel ettől válik tanulóközpontúvá ez a játék. A szimuláció során értékeljük a tanulók munkáját. Tárgyilagosságra törekedve mondjuk el véleményünket a végzett munkáról, ügyelve arra, nehogy elvegyük a kedvüket a további játéktól.

A szimulációs módszer kiváló lehetőséget biztosít a középfokú nyelvvizsgára való felkészítésre. Vizsgáljuk meg, hogyan lehet e módszerrel tanítani! Példáinkat főként a falu/város-szimulációból merítjük.

1. Egyén, család

A szereplők családjának bemutatása, a fiktív önéletrajz itt a legérdekesebb.

2. Lakóhely, otthon

A falu, város bemutatásakor, illetve amikor a szereplők lakásával megismerkedünk.

3. A munka

A szerepbeli foglalkozás bemutatásakor és gyakorlásakor fordul elő. Szerepjátékokban is alkalmazható: üzletben, postán, polgármesteri hivatalban.

4. Szolgáltatások, kereskedelem

Szerepjátékokban, írásos formában is előfordul: árucikk rendelése katalógusból stb.

5. Étkezés

A falu speciális ételei, italai, receptek. Egy-egy család étkezési szokásai, a falu éttermének bemutatása szerepjátékokban.

6. Egészség, betegség

Az orvosnál, illetve írásos formában az újságszerkesztéskor az egészségügyi rovatban fordul elő. Bemutatjuk a falu orvosának életét, egy napját.

7. Szórakozás, művelődés, szabad idő, időjárás

Nagyon jól gyakorolható szerepjáték, monológ formájában is használható: *Ha lenne egy szabad napom...* Mindennapi beszélgetések alkalmával az időjárás tanítása is felmerül (újságrovat, tájékoztató: a klíma jellemzői stb.).

8. Közlekedés

A bérház/város-szimulációnál jól gyakoroltatható a különféle közlekedési eszközökön történő utazás, tájékozódás a város központjában. A falujátékban utazás faluból autóbusszal, vonattal.

9. Utazás

A szereplők elmesélik, hol nyaraltak az előző évben, milyen élményekkel gyarapodtak, beszámolnak a szálláslehetőségekről. Beszélnek jövő évi terveikről is.

10. Országismeret

A falu vagy város történetét feldolgozva a diákok megtanulják, mi minden mondható el egy településről. *A Mit ír róla az útikönyv?*-feladat gazdag lehetőséget kínál az általános szókincs megtanítására, bevésésére, gyakorlására.

A szimuláció során a tanulók elsajátítják a levelezéssel, telefonálással kapcsolatos alapvető kifejezéseket, szerkezeteket. Az ünnepek, hagyományok feldolgozásával gazdagodik civilizációs ismeretük. Kiváló alkalom nyílik az adott idegen nyelvű ország fővárosának, tájainak megismertetésére. Az eseményeknél, konfliktusoknál részben szintén visszatérnek e témakörök.

Történet mesélésekor, önéletrajz írásakor hívjuk föl a figyelmet a megfelelő múlt idők használatára! Lehetőségeknél a feltételes mód, terveknél a jövő idő is jól gyakoroltatható. A szimulációban mindig azonnal kiderül, melyik nyelvtani anyag jelent nehézséget az egész csoport vagy egyes tanulók számára.

Befejezésül bármely szituációnál megkérdezhetjük: mi történik a szereplőkkel öt vagy tíz év múltán? *Kezred a házat, ahol felnőtöttél, de már nincs meg. Találkozol olyan személyekkel, akik még emlékeznek rá. Miért bontották le? Mi történt veled azóta?*

Sziget-szimuláció

A város/falu- és a sziget-szimuláció közti különbség az, hogy az előzőeknél a résztvevők teremtik meg a hátteret, s ebből nőnek ki a szerepek. A szigetenél a kitalálás, fölfedezés jóval több fantáziát igényel. Így ehhez a típushoz több kreativitásra van szükség, erősebben támaszkodik a képzelőerő megmozgatására. A város- és cirkusz-szimulációhoz hasonlóan a sziget-szimuláció is megjelent könyv formájában (CARÉ, 1980). A szerző a témát extenzív és intenzív változatban is kidolgozta. A rövidebb 10-20 tanórában feldolgozható. Menete a következő:

- a) hajótörés: megérkezés a szigetre,
- b) a sziget térképének megrajzolása,
- c) a sziget élővilága,
- d) berendezkedés, a feladatok kiosztása,
- e) események, konfliktusok; záró játék.

Az intenzív változatnál ennél lényegesen több időre, mintegy 50-60 órára van szükség:

- a) bemelegítő gyakorlatok (milyen szigeteket ismernek a tanulók, asszociációs játék stb.)
- b) hajótörés
- c) megérkezés a szigetre
- d) a sziget térképe, névadás
- e) a sziget élővilága
- f) berendezkedés a szigeten
- g) kapcsolatfelvétel a környező szigetekkel (üzenet, követek fogadása és küldése, ajándékozás stb.)
- h) egy elveszett civilizáció fölfedezése
- i) a mikrotársadalom kialakítása: jogi, gazdasági szabályok, törzsfőnökválasztás, feladatok kiosztása
- j) vallási szokások, ünnepek, esküvői szertartás
- k) követek fogadása
- l) tabuk (étkezési és egyéb szokások), ruházkodás
- m) játékok, sport, szórakozás
- n) a kialakult értékrend leírása
- o) vetélkedők, harci játékok, táncok; záró játék

A tanítás során főleg 10-12 éves tanulókkal játsszák a sziget-szimulációt, mivel ez a játék az ő érdeklődésüknek felel meg legjobban, s emellett képzeletvilágukat, teljesítőkéességüket is alaposan próbára teszi. Francia iskolákban az anyanyelvi órákon is népszerű.⁴ Alkalmas az interdiszciplináris, integrált oktatásra, a diákok földrajzi, biológiai, történelmi ismeretei is gazdagodnak általa. Jó lehetőséget nyújt az állat- és növényvilág tanulmányozására, lexikonok, szakkönyvek használatára.

Segítségükkel például tájékoztató adatlapokat állíthatunk össze a szigetről:

az állat

neve (tudományos és hétköznapi)
családja
mérete, színe, egyéb jellemzői
lelőhelye, környezete
táplálkozása (növény-, hús- vagy mindenevő)
szaporodása
szokásai
ehető-e, védett-e?

Egy ilyen feladat a tanulók számára érdekesebb, egyben nehezebb is, mintha csupán ki kellene másolniuk egy könyvből az illető állatról szóló szócikket.

A cselekmény fantáziadúsabb, mint a falu/város szimulációnál. A lehetséges küldetések:

- a) gazdasági: export-import, pénzforgalom,
- b) kulturális: küldöttségek, írott dokumentumok cseréje,

⁴ Hazánkban is népszerűek a 10-12 éveseknek szóló „szigetjátékok”. Lapunkban: A legyek ura (Kerekasztal Színházi Nevelési Központ), DPM/2002. évi különszáma; Lipták Ildikó – Romankovics Edit: A legyek ura (tábori program 11-12 éveseknek), DPM 2007. évi különszáma drámapedagógusoknak.

Oktatófilm: Szigetjáték („Az én uralkodásom alatt demokrácia lesz”) – az Impulzus-tábor 11-12 éveseknek szóló programjáról készült dokumentumfilm, szerkesztő: Nyári Arnold, Országos Büntetőeljárásügyi Központ, 2004

- c) tudományos feltárás: kutatások, ásatások,
- d) egy hivatalos utazás előkészítése.

Ezt a szimulációt francia nyelvű továbbképzésen is játszottuk, s egy esküvői szertartással fejeztük be. Két irányban lehet fejleszteni: a hajótörés után a sziget őslakóival való megismerkedés, törzsi játékok stb., illetve hajótörés egy szigeten és három tárgy, amit magaddal viszel, s ebből kiindulva drámajátékot lehet felépíteni.

Utazás autóbusszal

Ezt a globális szimulációt, amely az országismereten alapszik, J. M. Caré és F. Debyser készítette (Caré, Debyser 1990). Franciaországban vagy egy frankofon területen képzeletbeli utazást tesznek a résztvevők, megismerkednek a régió nevezetességeivel, műemlékeivel, múzeumaival, szokásaival, hagyományaival. Sok autentikus anyagot (útikönyvet, prospektust, térképeket, videós anyagokat) használnak fel. Ennek a képzeletbeli utazásnak a célja elsősorban a nyelvi ismeretek bővítése, a beszédkészség gazdagítása az adott témakörben.

A résztvevők: a franciát mint idegen nyelvet 2-3 éve tanuló diákok

Szereplők: az autóbusszvezető, idegenvezető (ha szükséges, akkor a tanár), utasok, köztük többféle nemzetiségű is lehet. (Különböző felelőseket választunk: pénztáros, az idegenvezető segítői, az étkezés- és szállásfelelős létszámtól, érdeklődéstől függően).

A munka menete: A szereplők megbeszélik az utazás idejét, az útvonalat, a programokat, a szálláshelyeket (turistaház, kemping stb.) és az étkezést. Összeállítják a pontos, napokra lebontott programot. Kiszámítják a költségeket. A játékosok – mint más szimulációkban is – fiktív nevet, életkort, foglalkozást választanak. Legyen köztük újságíró, riporter, orvos! Bemutatkoznak egymásnak és elmesélik, hogy miért vesznek részt ezen az utazáson. A sofőr bemutatja a buszt (egy nagy csomagolópapírra érdemes lerajzolni azt). Történeteket mesél, tréfálkozik (kulcsszerep – fontos, hogy rátermett tanulót válasszunk erre a feladatra).

Első nap – utazás előtt eldöntik az ülésrendet, ami később naponta változhat. Célszerű a terem egy részét busznak berendezni. Elkezdődik az utazás, az utasok elhelyezkednek, majd elmesélik egymásnak, hogyan készültek fel az útra, mit vásároltak, mit csináltak az előző napon.

Az idegenvezető ismerteti az útvonalat – térképen is megnézik azt.

Az óraszámától függően tervezik meg az utazás idejét, a buszban eltöltött időt.

A csoport megérkezik a szálláshelyre, kitöltik a bejelentőlapot, elfoglalják a szobáikat (hasonlít a szálloda-szimulációhoz).

Megnézik a várost, beszámolnak az adott város nevezetességeiről, múzeumairól (csoport munka). Eltervezik az esti programot: mozi, vásárlás séta stb. (Több órát igénylő feladat.)

Folytatják útjukat, különböző események történhetnek velük, például: könnyű baleset, stoposokat vesznek fel, egy táska kiborul a buszban, ki kell találni, hogy kié. Különböző szituációk, konfliktusok, amit a tanulók találnak ki a tanár irányításával. Éttermi étkezés, séta a kilátónál, határátkelőhelyen egy defekt...

A záró drámajáték többféle lehet: egy kirándulás városnézéssel, múzeumlátogatással, ünneppel összekötve, vagy búcsúvacsora az utolsó nap előtt, ahol beszámolnak az élményeikről, kalandjaikról.

A szimuláció után – mint máskor is – a tanár megbeszéli a tanulókkal az egész játékot, hogy érezték magukat a szerepben, mi tetszett és mit csináltak volna másképpen.

Ez a szimuláció különbözik a többtől egyrészt a busz makettje, elrendezése miatt, másrészt az idegenvezető szerepe meghatározó, hasonlít a többi szimuláció polgármesteri szerepéhez, de az csak a játék utolsó részében jelenik meg. Ajánlott már rutinos diákokkal kipróbálni, esetleg nyári táborokon, ahol meg is lehet valósítani a városnézést, a kirándulást.

Most pedig térjünk rá a **szakmai-szakértői szimulációra** (*simulation fonctionnelle*)! Ide tartoznak a következő témák: nemzetközi konferencia, utazási iroda, szálloda, vállalat, vállalkozás, orvosi konferencia. E szimulációk egy-egy szakterületet foglalnak magukba, ezért lexikájuk szakszókincset tartalmaz, és különleges kommunikációs helyzetekben kerül sor a használatukra. A következőkben röviden áttekintjük a szállodai és jogi szaknyelv tanítását szolgáló szimulációkat.

A szálloda szimuláció

Ez a globális szimuláció is megjelent könyv formában (Pacthod A, 1996) – a kiadvány szerkezetét tekintve is új az eddigiekhez képest: a fejezetek bal oldalán található az adatbank, amely lexikát és módszertani tanácsokat tartalmaz, a jobb oldalon pedig a szakasz célja. Ez alól a szálloda életére vonatkozó fejezet ké-

pez csupán kivételt. Minden egyes fejezet után következik a dokumentáció, az autentikus anyagok (bejelentőlap, szállodák kategorizálása). A munka menete:

1. tervezés
2. a szálloda benépesítése személyzettel
3. vendégek
4. az események színhelye: porta, bár, iroda

A harmadik rész a hotel életét mutatja be. Ebben az esetben jól alkalmazhatók a bemelegítő (mozgás-, ritmus- és hang-) gyakorlatok. Érdekes, hogy az improvizációs mérkőzést a dramatizálás egyik fajtájaként használják.

A szimuláció alkalmazása a jogi szaknyelv tanításában

Mireille Cheval a francia jogi szaknyelv tanításában alkalmazta Németországban a globális szimulációt egy továbbképzésen.

Célja: a megtanult jogi szaknyelvi ismertek gyakorlása.

A működés elvei: a szimuláció adaptálása a jogi szaknyelv tanításában. Témája: egy szabály felülvizsgálata jogászok által.

Intézményes formája: a Nemzetközi Büntető Bíróság

Résztevők: mintegy húsz szakember a nemzetközi jog területéről.

A résztvevők célja, hogy olyan szaknyelvi kommunikációs ismeretekre tegyenek szert, amit fel tudnak használni munkájukban.

Nyelvi szint: körülbelül 300 nyelvi óra

Ideje: 7 tanítási óra

Helyszín: két terem, az egyik terem az ülészakra, a másik a bizottságokban történő munkára.

Segédeszközök: televízió, magnó, írásvetítő, táblák, transzparenszek

Segédanyagok: egy-kétnyelvű szótárak, jogi szakszótár, nyelvtan könyvek

A résztvevők egy speciális anyagot, dossziét kapnak szimulációs gyakorlatokkal az adott témából. A két-napos munka menete

1. bemutatkozás
2. az eljárás szabályainak adaptálása, az elnök kijelölése
3. a téma megvitatása
4. csoportmunka: a szabályzat megvitatása
5. nyelvi rendszerezés
6. első plenáris ülés: a csoportmunka megbeszélése
7. csoportmunka: a szövegek megfogalmazása
8. második plenáris ülés: a végleges szöveg megfogalmazása – értékelés

A szaknyelv tanításában is jól alkalmazható a „globális szimuláció”, de szakmai, szaknyelvi ismeretet követel. A nyelvtanár csak akkor tudja eredményesen használni, ha ismeri az adott szakot. Általában a szaknyelvet passzív szinten ismerik a hallgatók. A szimulációval – fiktív szerepek által – lehetőség nyílik a beszédkészség fejlesztésére.

A szakmai szimulációt az általánostól főleg az különbözteti meg, hogy a tanulók a szakmájukra, hivatásukra is felkészülnek. A jövőben mint ügyvéd, bíró hasonló szituációkba kerülhetnek, hasonló konfliktusokat kell megoldaniuk. A szerepjátékok funkcionálisak is.

A globális szimuláció az oktatás egyéb területén

Ezt a módszert a francia mint idegen nyelv tanítására dolgozták ki, fejlesztették, tökéletesítették. Az interneten külön weblap található a globális szimulációról. A módszert alkalmazók interneten tartják egymással a kapcsolatot, projekteket dolgoznak ki.

A globális szimulációt a franciaországi iskolákban az anyanyelvi oktatásban is kezdik alkalmazni, különböző tantárgyak tanításában. (Szokatlan, hogy egy idegen nyelv tanításában kipróbált módszert az anyanyelvi oktatásra is adaptálják...)

Két kísérletről számolunk be az alábbiakban (a felhasznált forrás az iskolák beszámolóí).

Egy párizsi „collège”-ban (magyar megfelelője: általános iskola felső tagozat) az állampolgári ismeretek tantárgy tanításában próbálták ki, heti két órában (Collège Bernard Palissy Paris 2002). Az osztályban 26 nem francia származású, 10 különböző nemzetiségű tanuló jár. A cél: a tanulók integrálása, hogy egy év múlva normál osztályokba kerülhessenek. Fontos, hogy olyan módszert alkalmazzanak, melynek segítségével a tanulók kulturális, társadalmi, politikai ismerete bővíthetnek, kommunikációs készségük fejlődik. A falu-szimulációt alkalmazták. Ez a módszer lehetőséget ad a tanulóknak, hogy fiktív szerepek vállalá-

sával saját magukat fejezzék ki. A faluépítés hasonlóan zajlott mint az idegen nyelvi órán, azzal a különbséggel, hogy nem a nyelv tanulása volt a cél, hanem az állampolgári ismeretek elsajátítása, az önkifejezés fejlesztése. Nagy hangsúlyt kapott a polgármester-választás, mindenki megírta a választási beszédét. Nem politikai játékról volt szó, hanem arról, hogy a tanulók megértsék a választás lényegét.

Ez a játék lehetőséget adott a tanulóknak a beszédkészségük, érvelési technikájuk fejlesztésére. Mindenki a saját ritmusában dolgozott, képességei szerint. A kísérlet egy évig tartott, a tanulók sikeresen integrálódtak.

A másik kísérlet történelem-földrajz órán zajlott (Franciaországban ez egy tantárgynak számít), 5. osztályban. A belga és a luxembourgi határ közelében, nagyon izolált környéken lévő iskolában a tanulók szülei között sok volt a munkanélküli, a gyerekek ingerszegény környezetben éltek.

A szimuláció címe: „A középkorban egy lotaringiai faluban éltem”

Cél:

- a tanulók személyiségének gazdagítása játék közben
- a képzelőerejük, fantáziájuk fejlesztése
- viselkedésük fejlesztése
- az alap és kulturális ismeretek megszerzése
- az önkifejezés tökéletesítése

Menete:

Az első évben a következő volt a cél:

- szövegek olvasása, elemzése
- információ közvetítése és a lényeg összefoglalása, kiemelése
- beszámoló szerkesztése, definíciók meghatározása
- a szóbeli kifejezés fejlesztése

A második évben kerül sor a kidolgozott anyag véglegesítésére.

Kapcsolat a szülőkkel: a szülőket értesítik a munka menetéről (a középkori falu építéséről). Négy tanár vesz részt két évig a munkában. A csapat rendszeresen konzultál a munkaterről. Két történelem-földrajz szakos tanár vett részt a globális szimulációról szóló továbbképzésen. A kidolgozott középkori falu felkerült az internetre is. A második tanév végén produktumukat az iskolájukban is bemutatták. Ez a kísérlet is igazolta, hogy a globális szimulációt nemcsak az idegen nyelvi órán lehet jól használni.

A globális szimuláció a tanári továbbképzésben

Az évek során több tanári továbbképzésen – Magyarországon és Franciaországban – vettünk részt, ahol mint választható modul a globális szimuláció is szerepelt.

Egyik alkalommal J. M. Caré és csapata vezetésével dolgoztunk, sziget-, falu-, város-szimulációkban (a munka végén bemutattuk egymásnak a felépített világunkat). A résztvevők különböző nemzetiségű (pl. angol, német, bosnyák, orosz, indiai, japán) francia nyelvtanárok voltak. Időtartama: egy kéthetes továbbképzés napi 2-3 órás foglalkozása. Leggyakrabban a faluépítés-szimulációt játszottuk. A munka menete hasonló volt, de a szereplők különbözősége miatt természetesen egészen más és más falut építettünk fel. Az alkalmazott módszerek is különbözőek voltak, ez függött a „játékvezetőktől” is (akik francia anyanyelvű, jól képzett szakemberek voltak). A végkifejlett is különböző volt, pl. polgármester-választás, majd programismertetés, vagy a falu X évfordulójának megünneplése. Több szimulációnál is alkalmaztuk a lakók bizonyos idő utáni találkozásait. A munkalétkör nagyon jó volt – tapasztalataink alapján elmondható, hogy a globális szimuláció során a kollégák jobban megismerik egymást, mint más modulokon. Közösségformáló ereje nagy az ilyen típusú foglalkozásoknak. A nyári továbbképzéseken az ilyen csoportok összetartóvá válnak. Ez is mutatja, hogy a dramatikus gyakorlatok és a drámajátékok pozitív hatást gyakorolnak a tanárok személyiségére is.

2003 júliusában vettem részt Franciaországban egy tanári továbbképzésen, ahol a globális szimuláció keretében egy falut építettünk fel. A csoport létszáma 20 fő volt (nemzetiségi összetétel: albán, bosnyák, német, orosz, olasz, iráni, libanoni, szenegáli, brazil, magyar). A szimulációra az egyhónapos továbbképzés első két hetében, napi 3 órában került sor. A foglalkozások nagyon jó hangulatban teltek. A játék végén felmérést végeztem a kollégák körében, arra nézve, hogy kipróbálják-e a globális szimulációt a munkájukban. A megkérdezettek fele nem volt biztos abban, hogy a módszert alkalmazni fogja, a többiek pedig fele-fele arányban úgy vélekedtek, hogy nem, illetve biztos alkalmazni fogja a globális szimulációt. (A válaszban szerepe volt annak is, hogy a kollégák nagy része először vett részt ilyen jellegű foglalkozásokon.)