

# Globális szimuláció és dráma

## – kollektív alkotási lehetőségek a nyelvi órán –

Vatai Éva

### A globális szimulációról

Budapesten járt Francis Yaiche, a globális szimuláció módszerének egyik kidolgozója. A Francia Intézet által szervezett két és fél napos továbbképzést főleg a francia nyelvtanároknak hirdették, bár a hetvenes évek végén létrejött módszerről tudni kell, hogy anyanyelven is hatékonyan alkalmazható struktúrát kínál az adott téma körüli gondolkodtatásra, szókinccsfejlesztésre, problémamegoldásra.

A tág értelemben vett *szimuláció* a tanulás elterjedt formája: szimulál a kisgyermek, miközben papást-mamást játszik, a katonák a hadgyakorlaton, szimulálunk minden szerepjátékban. Sokszor alkalmazunk a drámában is szimulációt mint konvenciót, ami főleg a történelmet tanító drámatanároknak és a szakértői játékok kedvelőinek gyakorta használt munkaformája (például: szimuláljunk egy XIX. századi magyar országgyűlést!).

A nyelvtanításban használt *globális szimuláció* több mint 35 éves módszer – nagy népszerűsége miatt szert a világ sok országában. Magyarországon, ismereteim szerint, László Tímea<sup>1</sup>, Gonda Zita<sup>2</sup> és Lannert István<sup>3</sup> elemzi és népszerűsíti ezt a módszert, és több egyetemen is indítottak kurzust a megismertetésére. A módszer kipróbálói az Hachette kiadó gondozásában megjelent Francis Yaiche *Les simulations globales – mode d'emploi* (1996) című kötetéből szerezhetnek alapismereteket.

A módszer lényege, hogy a diákoknak maguknak kell felépíteniük egy fiktív világot: adott feltételek mellett, illetve keretek között, a tanár irányításával, aki konkrét helyet, s mellé esetleg korszakot ajánl, s a fiatalok szerepeket vesznek fel, s kitöltik a kereteket. Benépesítenek egy középkori falut, egy lakóházat, amelyekben ők maguk játsszák a lakókat. A szerepjátékot a tanár által bevezetett viszonyok, konfliktusok, problémák, események viszik előre.

### a fiktív személy (szerep) felépítése

*a szerep mélyítése  
játékokkal*

a helyszín és a környezet kidolgozása

*a szerep mélyítése  
írásbeli feladatokkal*

### problémák és események bevezetése

A hetvenes évek izgalmas kommunikatív nyelvoktatási kalandjainak folytatásaként a globális szimuláció, mint  *kreatív nyelvtanulási módszer* tört be a metodológia börszéjére.

A kommunikációnál több, hisz alkalmazói az idegen nyelvet használva kisebb struktúrákat hoznak létre, majd problémákat oldanak meg. Az ötlet atyja „ismeretlen katona” (talán ő olvasta G. Perc 1978-ban megjelent *La vie mode d'emploi* című regényét, amely több évtizeden keresztül kíséri figyelemmel a Párizs 17. kerületében található Simon-Crubellier utca 11. lakóinak életét), kidolgozó pedig a *BELC* (Bureau d'enseignement de la langue et de la civilisation françaises à l'étranger) munkatársai a hetvenes évek második felében.

A módszer kulcskérdése a fiktív világot építő „Mi lenne, ha...” feltevés: az e kérdésre adott válaszok sorából kialakul a képzelte világ, amelyben a hangsúly a szerepben való nyelvi reagálásra tevődik.

Minden globális szimuláció három szakaszból áll: felépül a mikrovilág helye, megszületnek a szereplők, majd pedig eseményeket, történéseket építünk be. Az első és második szakasz a globális szimuláció fajtájától függően fel is cserélődhet (pl. a Szigetre már „kész szerepekben” érkezünk, hogy aztán több időt tudjunk a környezet építésére fordítani). Ennek a három szakasznak a megléte minden globális szimuláció alapfeltétele. Nagyfokú tanári nyitottságot és felkészültséget valamint tanulói aktivitást igényel – viszont a valóságos világ elemeiből építkező fiktív világ segítségével – akárcsak a drámában – itt is eltávolodunk a tantermi helyzettől. Globális szimulációnak azért nevezzük, mert egy koherens világot hozunk létre a fantáziánk és a rendelkezésünkre álló nyelvi eszközeink segítségével.

<sup>1</sup> La simulation globale: un outil motivant pour l'enseignement du français – Correspondances PPKE BTK, Piliscsaba, 2006, 315–326)

<sup>2</sup> Le grand Pique-nique ou comment monter une simulation globale? (Dialogues et Cultures, Actes de Vienne 006/2. A simulation globale lehetőségei a tehetség-gondozásban, GYIK V. Országos Módszertani Konferenciája, Pécs 2009.)

<sup>3</sup> DPM 2010./1. szám

Jelenleg kétféle globális szimulációt alkalmazunk: *általános témájú* (pl. falu, sziget) és a *speciális* (pl. konferencia, színház, középkori falu). Míg az első többnyire alapszókincset alkalmaz egyszerű helyzetekben, addig a második típus speciális szókincset használó, gyakran szakemberek számára kitalált szimuláció-típus. (Természetesen felvetődik a kérdés, mi az alapszókincs és mi a szakszókincs, mert a két terület nyilvánvalóan mosódik össze.)

### **Tanári technikák a globális szimulációban**

A fiktív világ építése érdekében a tanár igen biztos kézzel vezeti az órát, s a drámában is ismeretes *kérdésfeltevés-válaszkezelés* szabályaira emlékeztető, folyamatos és határozott verbális irányítással lépteti tovább a diákokat egyik szituációból a másikba. Közben a tanár irányítása alatt ez a világ szüntelenül divergál, majd adott pontokon konvergál. A világ kitérítésének módszere a tanári felvetésre (pl. kérdésre) érkező pazar *ötletlavina* (levée des idées ou des opinions), amelyből előbb-utóbb választani kell, hogy a szimuláció egyenes úton haladjon tovább.

Néhány példa a szimulációs válaszkezelésre:

*Tanár: Hogy hívják a férfit, akit keresünk?*

*Egyidejűleg elhangzott válaszok: Henri. François.*

*Tanár: Jó, akkor legyen Henri-François!*

*Tanár: Mit látunk a gall falu közepén?*

*Válaszok: Egy temetőt. Nem, egy bokrot.*

*Tanár: Lehet, hogy egy bokor-temető?*

*Válasz: Igen, úgy hívják. Mert a sírok helyett bokrok jelzik az itt nyugvó embereket.*

*Tanár: Mi van ráírva?*

*Válaszok: Ez a férje levele. Nem, ez egy szerelmes vers.*

*Tanár: Lehet, hogy a férje írt hozzá egy szerelmes verset?*

De előfordul az is, hogy a diákok által felkínált alternatívák láttán a tanár odafordul egy kevésbé aktív diákhöz, s döntésre kéri fel: a döntési helyzetbe emelés így ezt a fiataalt is bekapcsolja a munkába.

Míg a drámában *konvenciókat* alkalmazunk, itt a nyelvtanítási módszertanból jól ismert *feladatokat* (páros improvizációk, közös levélírás, dokumentumok készítése stb.), amelyek néha egybeesnek a drámai munkaformákkal.

### **Szerepek**

Kétféle *szerepről* fogok itt beszélni: a klasszikus tanítási folyamat tanár-diák szereposztásáról és a globális szimuláció során felvett szerepekről. Mivel a kollektív kreatív tevékenység során a tanár nem láthatja előre, hogyan reagálnak a fiatalok a fiktív világ további építése során, és azt sem, hogy milyen elemeket hoznak be a játékba, szerepe kockázatosabb lesz, mint a tudást – bizonyos keretek között/bizonyos formákban – átadó nyelvtanáré. Bár elveszti védőálcáját, mégsem adhatja ki kezéből az óra irányítását, s rendkívüli figyelemmel és biztonsággal kell kormányoznia annak menetét. Állandóan éber koordináló-irányító – facilitátor – ő a mérleg nyelve. Ezen kívül fel kell adnia a hibajavítás tradicionális eszközeit is, legfeljebb egy helytelenül elhangzott kifejezés, szó helyes alakban történt megismétlését engedheti meg magának.

A globális szimulációban a játék szerepeinek kialakítására nagy hangsúly kerül, s menete semmiképpen nem egyezik meg a nyelvi módszertan „*jeu de rôle*” (*szerepjáték*) feladattípusával, amelyben csak a szereplő (néha annak egy-egy tulajdonsága vagy lelkiállapota) és a hely, valamint a helyzet van megadva („Vásárolj vonatjegyet udvarias üzletemberként egy ideges pénztárosnőtől! A faluba érkezett turista vagy: kérj eligazítást egy nagyothalló helyi lakostól!”). Itt jelzésszerű szerepeket használunk, s keretek nélküli „tettetett spontaneitást” erőltetünk a nyelvtanulóra. Persze van, aki a *jeu de rôle* kínálta minimális keretek közt is biztosan és örömmel mozog, de ez a fajta szerepfelvétel nem alkalmas az osztály előtti szereplést nehezen tűrők fejlesztésére. A globális szimulációban nagyobb figyelmet fordítunk a szerepek kidolgozására. Konvencionális feladatokkal, kérdésekkel lehet és kell finomítani a szerepeket (életrajz, sorsrajz, rossz és jó tulajdonságok, szokások, mánia stb.). A szerep gyakran ellentmondásos. Ilyen esetekben a tanár segítségül hívhatja a többi szereplőt (szomszédok véleménye stb.). A szerepek kialakítására sok időt fordítunk – érzésem szerint a módszer kidolgozói azt az emberi tulajdonságot használták ki, hogy mindenki igen-igen szeret más szerepébe bújni, majd felvett identitásáról beszélni. Ha jók a tanári kérdések, akkor elkerülhetők a klisék.

Több időt fordítunk a szerepek verbális kialakítására, mint a drámás szerepfelvételre, de más módon és kevésbé alaposan dolgozzuk ki a szerepet, mint a főszereplő köré épülő foglalkozás során. A tanár általában nem vesz fel szerepet, mindent „maszkja-vesztett” nyelvtanár státuszából kell megoldania.

### A szimuláció alkalmazásának lehetőségei a nyelvi órán

Lannert István a szimulációs játék időtartamát tekintve három alapváltozatot említ:

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

Amellett, hogy a nyelvtanárok az időt tekintve viszonylag nagy szabadsággal rendelkeznek, mert a fő cél elérésének szem előtt tartása mellett (ti. a ránk bízott fiatal jól és egyre jobban kommunikáljon az adott idegen nyelven!) a nyelvtan számára időt spórolni felesleges és kockázatos, sajnos el kell ismerni, hogy ritkán nyílik a nyelvtanárnak alkalma ilyen hosszú szervezett, közös játékra. Én akkor alkalmazom a módszert, amikor szükségem van rá, s azt a világot legfeljebb kevésbé részletesen építettem föl („szimuláljuk a szimulációt!”): kétszer 45 perc alatt is játszható érdekes, érvényes és tanulságos szimuláció. Én ezeket a helyszín- és szerep-felskicceléseket *villám szimulációknak* nevezem. A két tanítási nyelvű tagozaton gyakran használom a célnyelven tanítandó tárgy szakszókincsének elmélyítésére, gyakoroltatására.

## A SZÍNHÁZ

### Bevezetés – a helyszín kidolgozása

Egy kisebbfajta város, Monbourg főterén áll egy XIX. századi színház. Mindenki büszke volt rá.

Már az építésének körülményei is különlegesek voltak.

*Mit mondanak róla az úti könyvek? Hogy néz ki a színház felülről nézve? Milyen a főbejárata? Ha belépünk, mit látunk? A látható helyiségeken kívül milyen helyiségei lehetnek még? Melyek a színházterem részei? Mely részeit nem látjuk (kulissza, öltöző, sülyesztő stb.)?*

*Vajon miért ragaszkodnak annyira a lakosok ehhez a színházhoz?*

*Milyen műfajú darabokat állítanak színpadra itt?*

*Kik dolgoznak egy színházban (színházi mesterségek felsorolása)?*

*Miből él ez a színház (egy költségvetés gyors elkészítése)?*

### Szerepfelvétel, szerepmélyítés

Ti mindannyian alkotó művészek, illetve technikai személyzet vagytok ebben az intézményben. Mindenki az előadás sikerén dolgozik.

*Te mit dolgozol ebben az intézményben? Kivel tudsz leginkább együtt gondolkodni a társulatból? Kivel volt eddig szakmai konfliktusod? Mondj egy művészi jó tulajdonságot és egy rossz tulajdonságot, ami jellemző rád! Kikkel vagy szorosabb viszonyban a színházban? Vannak-e barátaid a kollégák között?*

### Az előadás

1. A műsortervekben szerepel Shakespeare Romeo és Júlia című műve.

*Te melyik szerepet szeretnéd eljátszani benne? Ha nem színész vagy, hanem más alkotóművész, milyen koncepció szerint állítanád színpadra – díszleteznéd, terveznéd stb. – az előadást? (A technikai személyzet is mondja el véleményét, hogy ők milyen Romeo és Júliát álmodnának a színpadra!)*

2. Készítsétek el együtt az előadás plakátját!

3. A premier után összegyűlnek az alkotók, hogy a bemutató tanulságairól beszéljenek.

*Minden ment a tervek szerint? Nem csináltak bakikat? Te milyennek érezted a közönséget? Tetszett vagy nem tetszett nekik a darab? Hogy reagáltak? Minek kell másnak lenni a második előadáson?*

### 4. Az előadás utóélete

Írjunk cikket kis csoportokban arról, hogyan fogadták előadásunkat a különböző közösségek (a szakma, a helyi lap, egy bulvárlap stb.)!



Aki alkalmaz drámát, jól láthatja, hogy mi a különbség dráma és globális szimuláció között.

A globális szimulációban

- a fikció szintjén leképeztük a való világot,
- kidolgoztuk a konkrét helyet, ahol a szereplők „működtek” (*Figyelem! Vigyáznunk kell a hely tisztaságára, hisz ez lesz a mi munkahelyünk!*),

- megtörtént a szerepfelvétel,
- konkrét szituációkba léptettük be a szereplőket: helyzetről helyzetre, problémáról problémára ugráltattuk őket, anélkül, hogy bármit akartunk volna változtatni azokon,
- használ(hat)tunk drámai munkaformákat (*levél, írásos dokumentumok stb.*).

E tevékenység fontos előnye: képzelőerőnk mozgatva az óra egészében a célnyelvet használjuk! Visszariasztó eleme: profi kérdéstechnikát és válaszkezelést igényel, valamint állandó és intenzív tanári jelenlétet.

# Pontyporontyok

Barna Éva<sup>1</sup>

**A csoport jellemzői:** nagycsoportos óvodások, 15-18 fő, drámajátékban jártas csoport

**Téma:** pontycsalád vízi élete, a vízi szabályok megszegésének várható következményei

**Fókusz:** Milyen következményekkel járhat, ha nem tartjuk be a szabályokat?

**Tanulási terület:**

- együttműködési képesség fejlesztése
- szerepben történő megnyilvánulások gyakorlása
- anyanyelvi fejlesztés, szókincsbővítés (pl. poronty, élőlény)
- ismeretbővítés (vízi világ)

**Kellékek:** lepel, plüssshal, békabáb, csomagolópapír, filctollak, magnó, CD, zenemalom

**Idő:** kb. 30-35 perc

**Megajánlott szerepek:** gyerekek – pontyporontyok a tó mélyén; játékvezetői szerepek – pontyapa, kishal (plüssshal segítségével), béka (báb segítségével)



## 1. Játékba hívás, beszélgetés, közös rajz

Játékba hívó dalunk:

„Kör, kör ki játszik,  
Csak egy kislány/fiú hiányzik  
Kör, kör ki játszik,  
Mindenki játszik.

*Beszélgetés:* „Tudjátok-e, hogy milyen élőlények élnek egy tóban (növények állatok)?

*Közös rajz:* Rajzoljuk le ezeket a növényeket, állatokat erre a papírra! (Közben *ismeretbővítés, beszélgetés.*)

## 2. Mímes játék – helyszínpítés

„Elevenítsük meg a rajzot! Legyünk a víz lakói! Ameddig a zene szól, elevenedjen meg a vízi világ! Gondolj arra, mi az, ami sodródik, úszik, ring, vagy éppen gyökerekkel kapaszkodik az iszapba! A szőnyeg lesz a tó.”

Zene: vízcsobogással kísért relaxációs muzsika

## 3. Kontextusépítés

*Tanári narráció formájában szerepmegajánlás:* „Üljetek a tó szélére! Azt gondoltam, hogy ma egy ebben a tóban lakó pontycsaládról fogunk játszani. Apró pontytestvérek vagytok, akik a tó széli nádasban élnek pontyapával, pontyanyával. Szerettek fogócskázni, légbuborékokkal labdázni, bújócskázni a tó széli nádasban...”

**Ötlebörze:** „Mit tehetünk, mit tehetnének még? Mivel tölthetjük az időt? Mit ehetünk?... (a gyerekek ötleteinek gyűjtése)

*Narráció:* „Pontypapátok szigorú hal, aki nagyon szereti a gyerekeit, de ha szófogadatlanok, nagyon

<sup>1</sup> A foglalkozásvázlat első változata a Marczibányi Téri Művelődési Központ 120 órás akkreditált drámapedagógiai tanfolyamán készült. Tanfolyamvezető: Kaposi László. A tervezet megvalósításra került tanfolyami gyakorlómunkaként, felnőttekkel, illetve gyerekekkel a szerző munkahelyén, a jászberényi Városi Óvodai Intézmény Zengő Óvodájában. (A szerk.)