



Title	„L‘ immeuble“ – „Der Wohnblock“ – eine globale Simulation im CALL-Unterricht
Author(s)	Vögel, Bertlinde
Citation	サイバーメディア・フォーラム. 2004, 5, p. 51-55
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/73063
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

„L’ immeuble“ - „Der Wohnblock“ - eine globale Simulation im CALL-Unterricht

von Bertlinde Vögel (言語文化部 ドイツ語教育講座)

Einleitung

In diesem Semester habe ich zum ersten Mal das Unterrichtsverfahren „globale Simulation“ im CALL-Unterricht angewandt. Für mich selbst war es noch eine Herausforderung, fünfzig Studierende dazu zu bringen, in Gruppen an einem Roman zu schreiben.

Es scheint allerdings geklappt zu haben und es hat sich gezeigt, dass der Computer das ideale Hilfsmittel ist, um eine Simulation einfach und problemlos durchführen zu können.

1. Was ist eine „globale Simulation“?

Die Idee zu einer „globalen Simulation“ ist in den siebziger Jahren in Frankreich entstanden. Die globale Simulation war ein Kind der damaligen Zeit. Man wandte sich von Lehrwerken ab und suchte nach Neuem. Die Frage, was denn eine globale Simulation sei, beantwortet Yaiche (1996, 10) mit Hinweisen darauf, was man dafür braucht.

„Une première approche conduit à énoncer deux principes fondamentaux. Pour entreprendre une simulation globale, il faut:

- construire un «lieu-thème»;
- construire des identités fictives.“ (Yaiche 1996, 10)
(Übersetzung von B.V.: Bei der ersten Annäherung stößt man auf zwei grundlegende Prinzipien. Um eine globale Simulation durchführen zu können, muss man
 - einen Ort konstruieren, um das Geschehen zeitlich und örtlich zu fixieren
 - fiktive Identitäten konstruieren.)

Diese Identitäten werden im Laufe einer wochenlangen Simulation begleitet. Sie begegnen sich, unterhalten sich, verlieben sich, streiten sich und bewältigen Probleme

miteinander. Um dies zu dokumentieren kann man Prosatexte schreiben, Dialoge verfassen und vorspielen oder andere Formen des sprachlichen Ausdrucks finden. Bei der globalen Simulation können einzelne Arbeitsaufgaben in einen weiteren Kontext gestellt werden. Dadurch wird es möglich, authentische Kommunikation zu erleben. (Sippel 2003, 40). Simulationen können DaF-LernerInnen zu „aktivem, engagiertem, wirklichkeitsnahem und relativ komplexem Handeln in der Fremdsprache anregen [...].“ (Ecke 2001, 159)

2. Das Simulationsprojekt „Der Wohnblock“

Das Simulationsprojekt „Der Wohnblock“ ist mittlerweile zum Klassiker avanciert. Bei diesem Projekt wird zunächst ein Wohngebäude beschrieben und der Ort, an dem es sich befindet. Dann wird es mit Figuren belebt. Danach begegnen sich diese Figuren. Alle bereiten sich auf ein bekanntes gemeinsames Ereignis vor. Plötzlich geschieht etwas Unvorhergesehenes, das der/die SpielleiterIn einbringt. Viele bemühen sich um eine Lösung des Problems. Schließlich muss noch ein Schluss für die Simulation gefunden werden.

Ein wichtiges Handbuch für die Vorbereitung meines Unterrichts war Debyser (1996). Es enthält viele Tipps, wie ein Simulationsprojekt über einen Wohnblock angeregt und durchgeführt werden kann.

3. Die konkrete Durchführung in diesem Semester

Zuerst teilte ich die Studierenden in Gruppen zu acht bis neun Personen ein. Danach mussten sie einen deutschsprachigen Staat ziehen. Ihr Wohnblock würde in einer Stadt dieses Staates stehen.

Sie beschrieben zunächst den Ort. In der nächsten Stunde erfanden sie die Personen. Paradoxe Weise lässt sich die

Phantasie anregen, wenn man den Lernenden Begrenzungen auferlegt. Ich teilte den Gruppen Karten zum Geschlecht, zum Alter und zu Haustieren oder Gegenständen, die die Personen besitzen, aus. Diese wurden von den Lernenden entweder gezogen oder ausgewählt und anhand dieser Merkmale wurden die 30 Personen entworfen, die den Wohnblock bevölkerten. Danach begegneten sich die Personen – auf der Stiege oder auf dem Kostümfest in der Straße. Eine Kassa war plötzlich verschwunden und nach dem Täter musste gesucht werden. Manche Figuren machten auch einen kleinen Campingausflug, für den es einiges vorzubereiten gab. Die Simulation endete mit einem Blick in die Zukunft.

Im Juli ordneten die Lernenden die verfassten Texte dem jeweiligen Romankapitel zu und verfassten Inhaltsangaben vom eigenen Werk und von den Romanen anderer Gruppen.

Schluss

Der Versuch scheint geglückt zu sein. Die Studierenden im zweiten Lernjahr haben regelmäßig in Paaren oder Kleingruppen ihre Texte verfasst und am Ende ließ sich schließlich auch ein Endprodukt vorweisen, das anderen Gruppen hergezeigt werden konnte.

Dieses Mal ging es mir nur darum zu entdecken, ob es überhaupt möglich ist, ein Simulationsprojekt ein ganzes Semester durchzuhalten. Es zeigte sich, dass es gar nicht so schwer ist.

In weiteren Projekten möchte ich das Internet noch mehr für die Erstellung der Texte und den Erwerb von Landeskunde nützen. Der Computer könnte auch ein gutes Hilfsmittel sein zum Wortschatzerwerb. Lernende könnten im Laufe eines Simulationsprojektes dazu angeregt werden, nicht nur die Texte zusammen zu schreiben, sondern auch den Vokabellernstoff. Damit würden sie quasi ihr Lehrwerk selbst schreiben. (vgl. dazu auch Sippel (2003, 38-40)

Literatur:

- Debyser, Francis (1996): *L'immeuble*.- Paris: Hachette.
- Ecke, Peter (2001): Simulationen im Unterricht Deutsch als Fremdsprache.- In: *Deutsch als Fremdsprache*. 38. Jg. Heft 3/2001. S. 159-165.
- Sippel, Vera (2003): *Ganzheitliches Lernen im Rahmen der Simulation globale. Grundlagen – Erfahrungen – Anregungen*.- Tübingen: Narr.
- Yaiche, Francis (1996): *Les simulations globales. Mode d'emploi*.- Paris: Hachette

Weitere Literaturhinweise zum Thema „Simulationen“:

- Archibald, Alasdair (1997): *Using Simulation Activities in Advanced Level English Classes*.- In: *Der fremdsprachliche Unterricht Englisch* 31. Jg. Heft 26. Ausgabe 2/1997. S. 34-38
- Arndt, Manfred (1997): *Simulationen*.- In: *Der fremdsprachliche Unterricht Englisch* 31. Jg. Heft 26. Ausgabe 2/1997. S. 4-10.
- Arndt, Manfred (2003): Aktives Sprachenlernen durch den Einsatz erprobter Unterrichtsverfahren- In: *Fremdsprachenunterricht – Zeitschrift für das Lehren und Lernen fremder Sprachen*. Heft 2/2003. S. 88-94.
- Bombardieri, Corinne, Philippe Brochard und Jean-Baptiste Henry (1996): *L'entreprise*. Paris: Hachette.
- Cali, Chantal, Mireille Cheval und Antoinette Zabardi (1995): *La conférence internationale et ses variantes*.- Paris: Hachette.
- Cresswell, Jeff (1997): *Creating Worlds, Constructing Meaning. The Scottish Storyline-Method*. Portsmouth: Heinemann.
- Jones, Ken (1984): *Simulationen – ein Unterrichtskonzept*.- In: Ken. Jones u. a.: *Simulationen im Fremdsprachenunterricht. Handbuch für Schule, Hochschule und Lehrerfortbildung*. München: Hueber. S. 10-95.

- Jones, Ken (1995): Simulations. A Handbook for Teachers and Trainers. 3rd ed.-London: Kogan Page Ltd., Nichols Publishing.
- Kocher, Doris (1999): Das Klassenzimmer als Lernwerkstatt. Medien und Kommunikation im Englischunterricht nach der Storyline-Methode.- Hamburg: Verlag Dr. Kovac.
- Richards, Jack C. und Richard Schmidt (2002): Longman Dictionary of Language Teaching & Applied Linguistics. 3rd ed.- Essex: Longman
- Rösler, Dietmar (1994): Deutsch als Fremdsprache.- Stuttgart, Weimar: Metzler
- Pacthod, Alain (1996): L'hôtel.- Paris: Hachette.
- Yaiche, Francis (1994): Les Simulations Globales. Principes et domaines d'application des simulations globales.- In: Der fremdsprachliche Unterricht Französisch. 28. Jg. Heft 14. Ausgabe 2/1994. S. 39-41.

“L’ immeuble” 「住居ブロック」

CALL 授業における “グローバル・シミュレーション”

Bertlinde Vögeli (言語文化部 ドイツ語教育講座)

はじめに

私は今学期（2004年1学期）にはじめて CALL 授業において “グローバル・シミュレーション” という授業方法を用いた。私にとっては、50人の学生をグループに分け小説を書かせるということは、ひとつの挑戦でもあった。

もっとも、この試みは成果があったようであり、またコンピューターがシミュレーションを簡単かつ問題なく実行するための理想的な補助的ツールであることが実証された。

1. “グローバル・シミュレーション”とは？

“グローバル・シミュレーション”の構想は70年代にフランスで成立したものである。当時は教材を避け、ほかの新たな可能性が求められた時代であり、“グローバル・シミュレーション”は当時の産物といえよう。

“グローバル・シミュレーション”とは何かという問い合わせについては Yaiche(1996, 10)が説明し、そのために必要な条件として次の点を提示している。

(筆者 B. Vögeli によるフランス語からドイツ語への訳)

“グローバル・シミュレーション”を用いると、まずふたつの根本的な原則に行き当たる。“グローバル・シミュレーション”を実行するには次のことを行わなければならない。

- 出来事の時と場所を確定するため、小説の舞台となる土地を設定すること。

- 架空の登場人物を設定すること。

(Yaiche 1996, 10)

これらの架空の場所や人物が登場するシミュレー

ションを数週にわたって行う。架空人物はお互いに出会い、会話をし、恋愛をし、争い、共に問題を解決していく。この描写のためには、散文を書いたり、会話を作成し実演したり、他の記述方法を用いることができる。“グローバル・シミュレーション”では、個々の設定がその後の文脈の中で影響を及ぼすことが可能である。このことにより、授業のために簡易化されたものではなく、生のコミュニケーションを体験することが可能になる。(Sippel 2003, 40)シミュレーションは、ドイツ語学習者に「活発で、積極的で、現実に近い、比較的複雑な外国語を用いた行動へのきっかけを与える（省略）。」(Ecke 2001, 159)

2. シミュレーションプロジェクト「住居ブロック」

シミュレーションプロジェクト「住居ブロック」はすでに代表的な授業方法にまでなっている。このプロジェクトでは、まず住居となる建物やそれが建つ土地について説明される。さらに住人である登場人物が設定され舞台は活気付けられる。これらの人々は提示される共通の出来事へと準備する。しかし、突然これらの人々を巻き込む予期せぬ出来事が起こる。登場人物たちは問題を解決しようと努力する。最終的に学生は、シミュレーションの結末を考え出さなければならない。

私にとって Debyser(1996)はこの授業の準備に重要な参考文献であった。この文献には、住居ブロックについてのシミュレーションプロジェクトを活気付け、遂行するための多くのヒントが記述されている。

3. 今学期における具体的な遂行

まず、学生を8-9人のグループに分け、その後くじ引きによって各グループにドイツ語圏の国が設定

された。それぞれの住居ブロックはその国の街に存在することになる。

さらに、学生は住居のある土地について記述する。次の時間には登場人物を設定する。驚いたことに学習者に制限を与えると、逆に想像が働くようである。そこで、グループごとに登場人物の性別、年齢層、所有している物もしくはペットについて書かれたカードを配布し、引いたカードに書かれた特徴をもとに住居ブロックに住む30人が設定される。

その後、登場人物は住居の階段や仮装パーティーで会うことになる。また、突然金庫が盗まれ、犯人を見つけ出すことになる。登場人物の中の数名はキャンプをすることになり、そのための準備をする。最後にシミュレーションは登場人物もしくはこの住居自体の未来を予想することで終わる。

7月には学生はそれぞれ作成した文章を小説として各章に編集し、自分のグループの小説と、他のグループが作成した小説の内容を要約した。

終わりに

この試みは私にとって成功だったといえよう。二年生の学生は、二人もしくは小さなグループで文章を毎週規則正しく作成し、最終的には他のグループが読むことのできる小説を提示することができた。私にとって今回は、このシミュレーションプロジェクトを一学期間貫徹することが実際に可能であるかどうかが問題であったが、それは難題ではないことが示されただろう。

今後のプロジェクトでは、文章作成やドイツ語圏の地誌(*Landeskunde*)を得るためにさらにインターネットを活用していくことを考えている。コンピューターは単語の習得のためのよい補助ツールとなり得るだろう。学生は、シミュレーションプロジェクトの中で、文章を共同で書くだけではなく単語の学習素材を作ることへの動機ともなるだろう。そのことで、学生はいわば教材を自分で作り出すのである。(Sippel 2003, 38-40)も参照)