

# Simulation globale

von Anita Ghane

La *Simulation globale* è un procedimento didattico che favorisce un apprendimento creativo ed è stato proposto inizialmente da Francis Debyser e Jean-Marc Caré per l'insegnamento della lingua francese. Mentre nei giochi di ruolo e di simulazione si cerca di riprodurre un pezzo di realtà (o di utopia) in tempi piuttosto limitati ed in situazioni precisamente definite, la *Simulation globale* lascia molto più spazio alla fantasia degli alunni perché viene creato un mondo in sé completo e coerente.

Nella *Simulation globale* è difficile progettare qualcosa di concreto o di prevedere l'andamento delle lezioni dato che tutto viene costruito e "vissuto" al momento. La trama, cioè l'andamento delle storie, viene inventata al momento e il ruolo dell'insegnante è limitato all'organizzazione degli spazi e del materiale per dare una certa scorrevolezza all'andamento. Quindi l'insegnante è animatore e in modo limitato anche regista. Fornisce indicazioni sulle situazioni e mette a disposizione il materiale che deve essere autentico per non andare contro il concetto della *Simulation globale*. L'insegnante può anche rendersi disponibile quando gli alunni hanno bisogno di vocaboli precisi per un'attività o situazione, questo per favorire una comunicazione scorrevole.

E' opportuno stimolare molto le attività scritte, come diari personali, articoli, messaggi su blog, chat, e-mail, sms ecc. perché in questo modo gli alunni possono riflettere in modo molto approfondito sugli andamenti e immedesimarsi di più nei personaggi da loro creati. Tutte le produzioni scritte andranno raccolte in un unico contenitore (raccolgitore, scatola, blog, ecc.) che rappresenta il "prodotto finale" delle attività.

Come punto di partenza bisogna pensare quale situazione può essere proposta. Il modello originale della *Simulation globale* prevede la messa in scena della vita di un condominio, *L'immeuble*, dove gli alunni creano i propri personaggi, si scelgono nomi del paese del quale si studia la lingua, si scelgono professioni, caratteristiche, animali domestici, relazioni ecc. Se si lavora con materiale autentico bisogna avere una foto di un palazzo nella città scelta, le cartine stradali, oggetti vari come telefoni, libri, tv/computer, ecc. per creare l'atmosfera di una casa. I partecipanti possono scegliere con chi vivere insieme e il rapporto che c'è tra di loro.

E' molto importante dare il tempo necessario agli alunni per le loro attività in modo che tutti possano partecipare in modo attivo, sia chi ha molta confidenza con la lingua straniera, sia chi fa più fatica a parlare, anche perché si tratta dell'abilità solitamente meno esercitata a lezione.

Per evitare che gli alunni si blocchino perché non sanno cosa fare l'insegnante può preparare delle situazioni da proporre al gruppo, a singoli gruppi o ai singoli alunni. Le situazioni dovrebbero essere molto coinvolgenti e richiedere una soluzione di problemi. Si può trattare per esempio di situazioni "drammatiche" come un furto, l'aumento dell'affitto, problemi finanziari ecc. oppure di situazioni quotidiane come l'organizzazione di un evento, una cena o una festa. In base alle conoscenze del gruppo l'insegnante può scegliere le situazioni da proporre, ovviamente orientandosi sugli argomenti trattati a lezione. Anche per questo la preparazione della *Simulation globale* è molto impegnativa perché anche gli alunni devono essere preparati. Se essi devono perdere tempo a cercare vocaboli oppure devono riflettere molto per

formulare le frasi, si perde la spontaneità e la componente realistica della *Simulation globale*.

### ***Esempio di attuazione nella scuola media***

**Obiettivi:** In una terza media la conoscenza linguistica dà già la possibilità di lavorare con la *Simulation globale*. Solitamente gli alunni si lasciano anche coinvolgere molto facilmente quando si tratta di rivestire ruoli particolari, quindi l'obiettivo è quello di creare un contesto in qualche modo realistico ma anche giocoso, in modo che loro possano staccarsi dal contesto scolastico quotidiano per immergersi in un altro mondo dove possono comunicare senza pensare a errori o valutazioni. Inoltre si punta molto sul fattore del coinvolgimento che dovrebbe fare in modo che anche i più timidi, dietro la facciata di una persona magari completamente diversa da loro, partecipino attivamente.

**Argomento:** Per una terza media è opportuno scegliere un contesto ristretto per limitare il vocabolario necessario. E' molto popolare la situazione di un albergo dove alcuni sono proprietari e lavorano come personale d'albergo e altri sono i clienti. Oltre alla "vita normale" all'interno di un albergo loro devono anche affrontare una serie di problemi come la gestione di clienti problematici, l'organizzazione di eventi, le prenotazioni ecc.

**Setting:** Bisogna creare un contesto che assomigli ad un albergo. Se si ha solo l'aula della classe bisogna creare angoli che rappresentino le camere, un angolo della reception, il ristorante, ecc.

**Tempi:** Almeno 12 ore

#### **Fasi:**

Per la *Simulation globale* si prevedono 3 fasi:

preparazione (scelta del luogo, palazzo, personaggi)

simulazione

valutazione (da parte degli alunni e dell'insegnante)

**Strumenti e materiali:** Tutti i materiali che possano ricordare un ambiente alberghiero, quindi telefoni, un calendario/agenda per le prenotazioni, macchine fotografiche, depliant del posto dove si trova l'albergo, ecc.

**Ruolo docente vs. ruolo studente:** Il docente prepara il necessario, ma dovrebbero essere gli alunni a essere i protagonisti anche nella fase della preparazione: i clienti iniziano a chiamare in albergo per prenotare, il personale dell'albergo segna le prenotazioni, ecc.

**Eventuali rischi:** La letteratura sulla *Simulation globale* parla sempre di grandi successi con gli alunni, però potrebbe ovviamente succedere che qualcuno non ha voglia di immedesimarsi in un altro personaggio per gioco, i ruoli possono non piacere oppure qualcuno può non voler lavorare con determinate persone. Questa metodologia prevede la partecipazione e la collaborazione da parte di tutti per non diventare problematica.

## ***Esempio di attuazione nella scuola superiore***

### **Obiettivi:**

Il motivo per cui si propone la *Simulation globale* in una terza superiore è evidente. Si vuole incentivare l'uso della lingua creando una situazione fittizia ma realistica per dare la possibilità di staccarsi il più possibile dal contesto della lezione e usare la lingua senza vincoli e paure.

In una terza superiore gli alunni hanno già una buona base linguistica, quindi possono affrontare una vasta gamma di argomenti e/o situazioni senza sentire il disagio di una comunicazione in lingua straniera.

**Argomento:** Qui si propone l'attuazione del contesto più conosciuto della *Simulation globale*, ovvero "L'immeuble", il condominio. Gli alunni possono crearsi un loro personaggio con l'aiuto di bigliettini con delle foto di persone e informazioni come la professione, le caratteristiche, gli hobby, gli animali domestici ecc.

**Setting:** Se possibile è opportuno non lavorare nell'aula di classe ma spostarsi in uno spazio più ampio dove si ha anche più libertà di creare i singoli "appartamenti". Ogni appartamento deve avere il suo angolo da corredare con gli oggetti a disposizione.

Se la situazione deve rappresentare avvenimenti che accadono durante il giorno, invece, si creano spazi che rappresentano i posti di lavoro, come uffici, negozi ecc.

Per ogni avvenimento particolare viene adattato uno spazio specifico. Questo può accadere se, ad esempio, si tratta di un'assemblea di condominio, di riunioni varie, concerti o cene in comune.

**Tempi:** Almeno 20 ore.

**Fasi:** Anche qui c'è la parte della preparazione in cui vengono scelti i ruoli e l'allestimento degli spazi.

Nella fase della simulazione viene "vissuta" la vita in questo contesto.

Nella fase di valutazione viene discusso l'andamento del progetto per poter decidere se continuare, riproporre, variare o finire.

**Strumenti e materiali:** Per creare un contesto verosimile ci vogliono molti materiali, come ad esempio telefoni, fotocamere, giornali, riviste, soldi e carta d'identità finti, materiali per i negozi, dizionari per facilitare la comunicazione ecc.

**Ruolo docente vs. ruolo studente:** Il lavoro maggiore per il docente consiste nella preparazione della simulazione. Questo dipende poi anche da come la si vuole strutturare. Se il docente vuole lasciare completa libertà, il suo ruolo è limitato a essere spettatore. Se, invece, vuole proporre degli avvenimenti può preparare dei bigliettini con delle situazioni specifiche in modo che chi riceve il bigliettino debba agire di conseguenza.

**Eventuali rischi:** Dato che si tratta di un tipo di lezione completamente diverso e innovativo i rischi possono essere teoricamente molti. Gli alunni possono avere un atteggiamento di rifiuto verso qualcosa che va contro la normale routine scolastica. Inoltre bisogna considerare che scelgono ruoli del tutto nuovi che potrebbero diventare motivo di scontro con i compagni di classe. Questo potrebbe far nascere discussioni e litigi. Un altro problema potrebbe essere la reiterazione degli errori dato che gli alunni non vengono corretti durante le produzioni.