



Simulation als Taktik des Sprachenlernens



Inhalt

Was bedeutet Simulation?	2
Vorteile	4
Nachteile	5
Lösungen	6
Was zu beachten ist	7
Gruppenbildung	10
Vorbereitung einer Simulation	11
Durchführung einer Simulation	12
Beurteilung und Bewertung einer Simulation	13
Unterrichtsbeispiel: Kurzsimulation	14
Unterrichtsbeispiel: Langsimulation	18
Literaturverzeichnis	23

Was bedeutet Simulation? - 1

Die Simulation ist ein Sprachlernmodell, welches es den Lernenden ermöglicht, mit ihresgleichen innerhalb eines Gruppenrahmens zu kommunizieren, wobei die Gruppen gewöhnlich drei oder vier Teilnehmer umfassen. Sie ist mit dem Rollenspiel verwandt; bei der Simulation behalten die Lernenden jedoch ihre eigene Persönlichkeit und werden nicht aufgefordert, in die Rolle eines anderen zu schlüpfen.

Beim Rollenspiel könnte beispielsweise ein Schüler den Auftrag erhalten, Supermarktkassierer zu sein, während der andere einen Kunden spielt. Die Schüler könnten auch recht straffe Vorgaben erhalten hinsichtlich der Art des Sprach-austauschs und der Schwerpunkte, die sie abdecken sollen.

Bei der Simulation würde von den Gruppenmitgliedern nicht erwartet werden, dass sie das Schwergewicht nur auf ein vorgegebenes Paket von Sprachschwerpunkten legen, und, vor dem richtigen Gebrauch von Vokabular und Strukturen, sollte effektive Kommunikation als Ergebnis stehen. Die Gruppe erhält eine Aufgabe, die eine Stunde oder eine ganze Reihe von Sitzungen in Anspruch nimmt. Diese Aufgaben können von ganz kurzen bis längeren, umfassenderen und komplexeren reichen (siehe www.languages.dk/methods/methods.html). Die Länge der Simulation muss nicht mit dem zur Ausführung nötigen sprachlichen Niveau in Zusammenhang stehen, da das sprachliche Niveau von den Sprachfertigkeiten bestimmt wird, Schüler zu den Übungen mitbringen. Am Ende der Übung hat die Gruppe eine Entscheidung oder eine Reihe von Entscheidungen getroffen, die sie erklären und rechtfertigen soll. Der Verlauf der Übung ist jedoch mindestens von derselben Bedeutung wie das Ergebnis, insofern als die sprachliche Interaktion zwischen den Schülern ihren Nutzen und ihren Erfolg bestimmt.

Was bedeutet Simulation? - 2

Damit eine Simulation Erfolg bringt, sollte sie durch einen Realitätsbezug untermauert sein oder eine völlig neue Realität schaffen. Im Idealfall sollte sie einen Bezug zum Leben und den Interessen der betreffenden Schüler haben, wobei der Lehrer die Vorgänge unauffällig überwacht. Dieses Merkmal der Simulation steigert die Autonomie und die Motivation der Schüler und senkt ihren Angstpegel, da sie als Gleiche mit einer kleinen Gruppe Gleicher kommunizieren und nicht so sehr etwas für den Lehrer und die gesamte Klasse vorführen.

Die Wirklichkeitsnähe kann, insbesondere für längere Simulationen, dadurch gesteigert werden, dass das Klassenzimmer so umgestaltet wird, dass es die Umgebung simuliert, in der die Übung stattfinden soll, d. h., für eine Simulation, die in einem Büro spielt, kann das Klassenzimmer so hergerichtet werden, dass es einem echten Büro, in dem gearbeitet wird, gleich kommt. Diese Wunschvorstellung kann zwar nicht immer in die Praxis umgesetzt werden, es gibt jedoch auch noch andere Möglichkeiten, die Lernumgebung so umzugestalten, dass sie derjenigen ähnelt, welche die Simulation vorgibt. Im Folgenden einige Beispiele:

- *Wandtafeln können verändert werden, dass sie Anschlagtafeln in Büros ähneln;*
- *Schreibtische können in Gruppen oder einzeln aufgestellt werden, um Arbeitsplätze zu simulieren;*
- *Plakate/Schaubilder, die offenkundig mit der Schule zu tun haben können durch mehr arbeitsbezogenes Material ersetzt werden;*
- *im Radio sollten Sendungen oder wenigstens Musik in der Zielsprache laufen;*
- *Telefone/Faxgeräte/Computer sollten vorhanden sein;*
- *an den Arbeitsplätzen sollten Frühstücksbrote, kalte und warme Getränke und persönliche Gegenstände zu finden sein.*

Vorteile

Die Simulation...

..gibt den Schülern die Möglichkeit, eine Aufgabe oder ein Problem gemeinsam zu lösen;



..verzichtet auf die Fehlerkorrektur zum Zeitpunkt des Übens;

..gestattet den Schülern, mit neuem Vokabular und neuen Strukturen zu experimentieren;

..gibt den Schülern die Freiheit der eigenen Wahl und Entscheidung;

..erlaubt den Schülern, ihre Wahl und Entscheidung auf der Grundlage ihrer eigenen Erfahrung zu treffen;

..erlaubt den Lehrern, Lernfortschritt und Mitarbeit unauffällig zu überwachen.

Nachteile

Die Simulation...

..verstärkt die fehlerhafte Aussprache der Schüler;



..lässt es zu, dass die Schüler neue Vokabeln und Strukturen falsch verstehen und anwenden;

..funktioniert am besten mit Schülern, welche die Zielsprache ohnehin gut sprechen;

..erfordert Vorbereitung, wodurch Zeit für den Kontakt mit der Zielsprache verloren geht;

..könnte weniger motivierten Schülern die Möglichkeit geben, sich von der Mitarbeit auszuschließen;

..gibt den Lehrern das Gefühl, erfolglos oder ausgeschlossen zu sein.

Lösungen

Die Lehrer...

..führen die Vorbereitungsphase in dem Medium Zielsprache durch;

..sorgen dafür, dass die Simulation für die Schüler relevant und interessant ist;



..stellen die Gruppen so zusammen, dass, je nach den Bedürfnissen ihrer Schüler, gemischte oder differenzierte Niveaus der Sprachbeherrschung vertreten sind;

..überwachen die Sprach- und Mitarbeitsniveaus der Gruppe während der Simulation;

..stützen ihre nachfolgende Förderarbeit auf Beobachtungen, die sie während der Überwachung gemacht haben.

Was zu beachten ist - 1

Können Sinn und Zweck der Übung in der Zielsprache erklärt werden?

Die Zielsprache sollte in jedem Falle ausschließlich oder so häufig wie möglich als Sprache im Klassenzimmer verwendet werden. Auf die Muttersprache zurückzugreifen, heißt die Auffassung zu untergraben, dass die Zielsprache für echte Kommunikation verwendet werden kann.

Fühlen sich die Schüler in der Zielsprache ausreichend wohl, um im Allgemeinen mit den Anforderungen dieser Simulationsübung fertig zu werden?

Wenn sich die Schüler in der Zielsprache gehemmt fühlen, macht die Simulation es ihnen leicht, sich zurückzulehnen und den Großteil den anderen, im Ausdruck gewandteren Gruppenmitgliedern zu überlassen. Wenngleich dieses Problem nicht nur bei Simulationen, sondern auch bei Gruppenarbeit im Allgemeinen auftritt, bedeutet die Lehrerzurückhaltung bei der Simulation, dass die Passivität solcher Schüler noch verstärkt wird. Wenn der Lehrer seine Rolle in einem Simulationszusammenhang effektiv wahrnehmen will, sollte er ein unaufdringlicher Beobachter bleiben und nicht in das Verfahren eingreifen, was die Schüler zu ermuntert, eine aktivere Rolle zu spielen. Letzteres ist notwendig, wenn den Ansprüchen der Schülerautonomie, die für die Simulation erhoben werden, Rechnung getragen werden soll. Siehe McArthur (1983) und Sharrock und Walsh (1985).

Was zu beachten ist - 2

Zeigen die Schüler ein Interesse an dem Thema der vorgeschlagenen Simulation?

Relevanz und Realitätsbezug sind wünschenswert, wenn die Simulation den Schülern ermöglichen soll, die Zielsprache zu benutzen, um **eigene Gedanken** auszudrücken. Andernfalls wird die Übung zum Rollenspiel, das, trotz seines Nutzens, die Schüler von sich selbst entfernt. Informationen zum außersprachlichen Nutzen von Simulationen sind zu finden unter:

<http://uk.cambridge.org/elt/ces/methodolgy/simulation.htm>

http://www.languages.dk/methods/documents/language_sim.htm

Müssen alle Simulationseinheiten für die Schüler relevant sein?

Relevanz ist im Simulationskontext höchst wünschenswert, und, da die Simulation nur einer aus einer ganzen Reihe von dem Lehrer zur Verfügung stehenden Ansätzen ist, sollten die Einheiten auf den Interessen und Erfahrungen der Schüler basieren bzw. sich daran orientieren.

Sollten die Gruppen hinsichtlich der Kenntnisse gemischt oder eher einheitlich sein?

Da der Lehrer seine Schüler besser kennt als jeder Außenstehende, muss er selbst entscheiden, wie ein Maximum an Nutzen bei der Mehrzahl der Schüler erzielt werden kann. Wenn er meint, die weniger fortgeschrittenen Schüler könnten von der Hilfe ihrer fortgeschritteneren Mitschüler profitieren, wird er sich für Gruppen mit gemischten Kenntnissen entscheiden. Wenn er jedoch denkt, dass sich die weniger fortgeschrittenen Schüler in Gruppen mit gemischten Kenntnissen eingeschüchtert fühlen, aber auch zum Zwecke der Differenzierung, sollte er die Gruppen nach gleichem Sprachniveau zusammensetzen. Der Lehrer sollte weniger einem vorgeschriebenen Verfahren folgen, sondern sich bei seiner Entscheidung von seiner Kenntnis der Schüler leiten lassen. Er muss bei der Gruppenbildung Sensibilität walten lassen, so dass die Schüler nicht das Gefühl haben, es existierten "schlaue" und "langsame" Gruppen.

Was zu beachten ist - 3

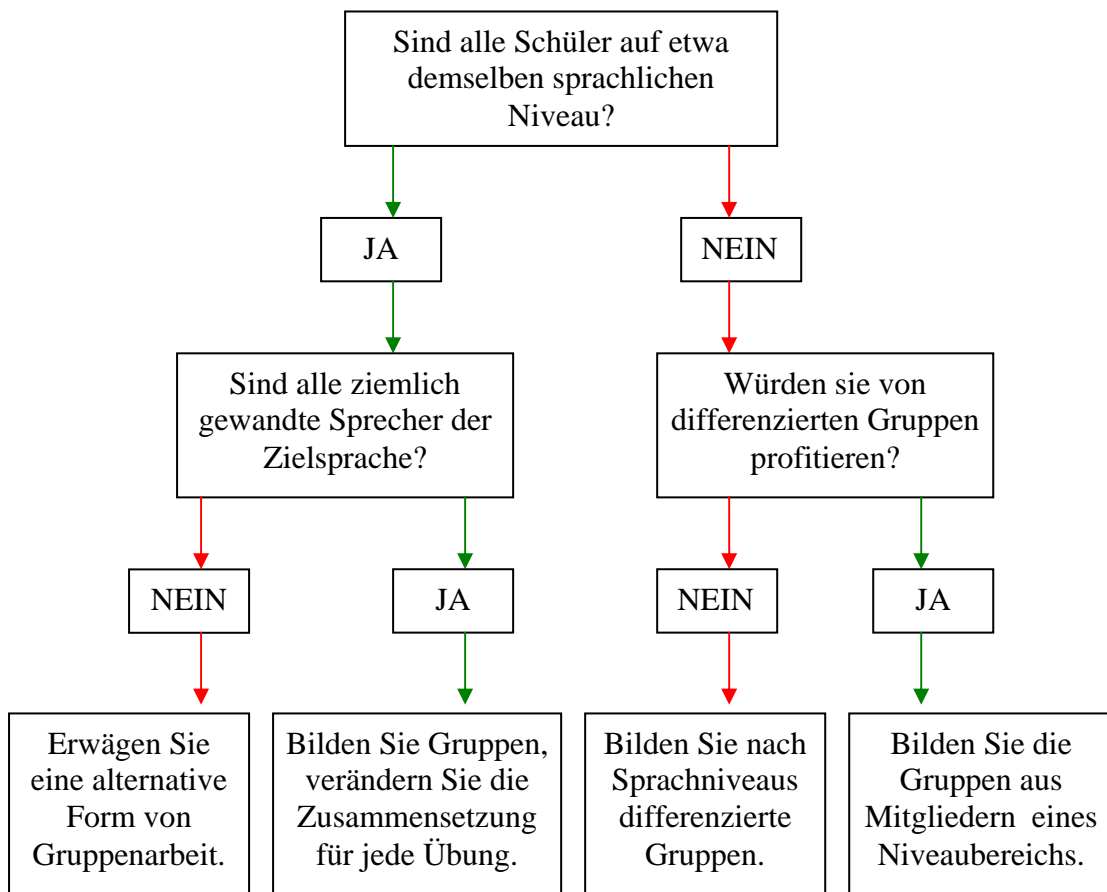
Kann der Lehrer ein gutes Gefühl haben, wenn als Beobachter zuhört, wie Schüler Fehler machen?

Die meisten Schüler machen in den meisten Lernsituationen Fehler. Der Lehrer kann die Simulationseinheit unter anderem als eine Diagnostikübung ansehen, in der er die am häufigsten vorkommenden Fehler zur späteren Aufarbeitung in Förderunterricht beobachtet. Überkorrektur von Fehlern in der gesprochenen Sprache kann für die Schüler demotivierend sein, und der Lehrer sollte bei dem Streben nach Fehlerkorrektur sich immer fragen, ob eine erfolgreiche Kommunikation mit einem muttersprachlichen Sprecher der Zielsprache zustande gekommen wäre.

Ist Simulation nicht nur dann wirklich erfolgreich, wenn die Schüler bereits gewandte Sprecher der Zielsprache sind?

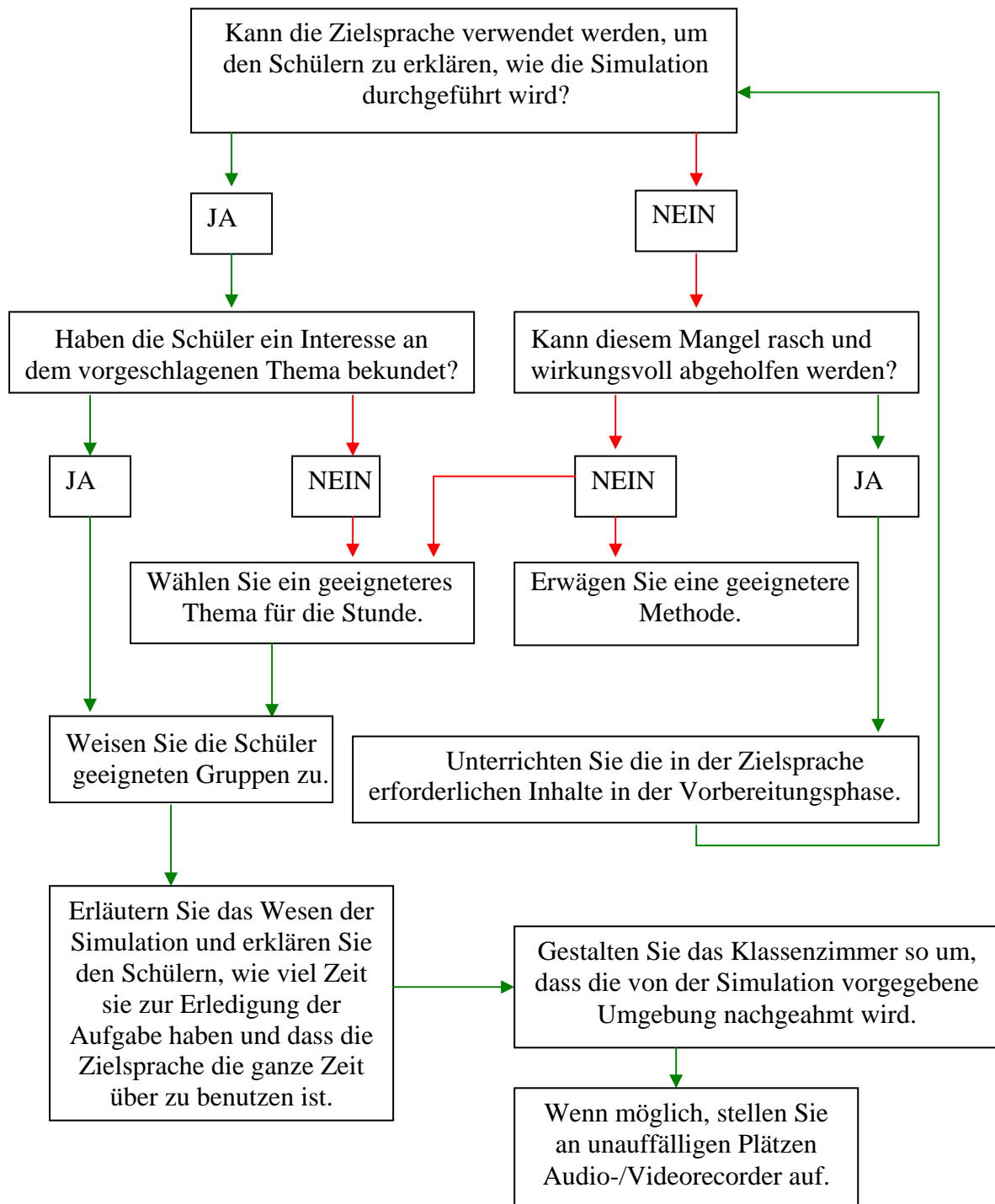
Gewandte Sprecher gleich welcher Sprache sind in jedem Umfeld eindeutig in der Lage, sich auf einem höheren und komplexeren Sprachniveau zu bewegen. Da es bei der Simulation jedoch darum geht, Schüler zu ermutigen, ihre **eigenen Gedanken** auf ihrem eigenen Niveau auszudrücken, sollten alle Gruppenmitglieder in wechselndem Maße zu der Übung beitragen und davon zu profitieren. Wenn die Schüler jedoch noch mit den Grundlagen der Zielsprache abmühen, kann sich ihr Eintauchen in eine langfristige Simulation tatsächlich eher als demotivierend denn als ermutigend erweisen. Aus diesem Grunde wird der Lehrer die Gruppen sorgfältig zusammenstellen und überlegen, ob die Simulation für größtmögliche Zahl seiner Schüler von Nutzen ist.

Gruppenbildung



*Wie bei den meisten Formen der Gruppenarbeit,
sind auch hier Freunde und Feinde voneinander zu trennen,
damit jede Gruppe ihre eigene Dynamik
in dieser neuen „realen“ Umgebung entwickeln kann.*

Vorbereitung zur Simulation



Durchführung der Simulation

- Stellen Sie sicher, dass die Vorbereitung detailliert und angemessen erfolgt ist, dass die Schüler sich über die Zeit im klaren sind, die ihnen zur Verfügung steht, um die Simulation und ihre Bestandteile durchzuführen, und dass sie genau wissen, was in den einzelnen Verlaufsphasen von ihnen erwartet wird.
- Ist es möglich oder notwendig gewesen, das Klassenzimmer umzugestalten, um die von der Simulation vorgegebene Umgebung nachzubilden?
- Haben die Schüler alle erforderlichen Materialien, um die Simulation sinnvoll durchzuführen?
- Sind Überwachungsgeräte zur Aufzeichnung des Fortschritts der einzelnen Gruppen aufgestellt worden?
- Möglicherweise fühlen sich die Schüler durch die Anwesenheit des Lehrers im Klassenzimmer nicht gestört. In diesem Falle sind keine Aufzeichnungsgeräte notwendig. Sorgen Sie aber dafür, dass alle Anmerkungen zu Fehlern gemacht werden, ohne dass die Schüler es bemerken.
- Arbeiten alle Gruppen und ihre Mitglieder effektiv und tragen sie zum Gelingen bei? Wenn nicht, kann es notwendig sein, dies – außerhalb der Simulationszeit – zu besprechen, damit die nächsten Stunden produktiver werden.
- Hat sich die Diskussion festgefahren? Falls ja, ändern Sie – ohne in die Stunde einzugreifen – den Zeitplan ab, damit die Schüler nicht das Gefühl haben, hingengelassen zu werden.

Bewertung und Beurteilung einer Simulation

Bewertung

Bis zum Ende der Übung hat der Lehrer einen allgemeinen Eindruck darüber gewonnen, wie die Schüler und Gruppen agiert haben und ob die Übung an sich als eine Übung erfolgreich war.

Bei der Bewertung der Effizienz der Übung muss der Lehrer immer berücksichtigen, ob die folgenden Fragen positive beantwortet werden können:

- *wussten die Gruppen, was sie taten?*
- *konnten sie ohne die Hilfe des Lehrers agieren?*
- *haben sie effektiv agiert und alle Aufgaben ordnungsgemäß ausgeführt?*
- *trafen sie Entscheidungen und nahmen sie Alternativen wahr?*
- *waren alle Schüler/Gruppen hinreichend gut motiviert?*
- *waren die sprachlichen Interaktionen insgesamt realistisch und natürlich?*
- *hatten die Schüler selbst das Gefühl, dass die Übung ihnen genützt hat?*

Beurteilung

Obwohl es schwierig ist, einem Schüler unter Verwendung von Aufzeichnungen oder während der Beobachtung gemachten Notizen eine Note für eine Arbeit zu geben, die er als Teil einer Gruppe ausführt, wird der Lehrer in der Lage sein, jeden Schüler diagnostisch nach dem Kriterium zu beurteilen, ob der Großteil seiner Interaktionen für einen gewandten Sprecher der Zielsprache verständlich gewesen wäre.

Es bleibt dem Lehrer überlassen, in Übereinstimmung mit den Richtlinien seines Instituts, festzulegen, welches Niveau der Aussprache und Anwendung von Wortschatz und Strukturen die Schüler als Bestandteil der Übung erreicht haben. Ohne Bezugnahme auf die allgemein in der Schule übliche direkte Notengebung können keine Richtlinien vorgegeben werden.

Unterrichtsbeispiel: Kurzsimulation

Ìth, òl 's bì sunndach!



Die folgende Simulation ist für zwei Stunden ausgelegt und macht den Schülern zur Aufgabe, dass sie für die Schülervvertretung eine Abschlussfeier mit Abendessen und Tanz organisieren.

Jede Gruppe hat eine Unterrichtsstunde Zeit, um über die Einzelheiten eines bestimmten Teilbereichs der Veranstaltung zu entscheiden wie z. B. Veranstaltungsort, Menüfolge usw. Die zweite Stunde umfasst die Rückmeldung und Diskussion in der ganzen Klasse über die Vorzüge und Mängel der Entscheidungen, welche die einzelnen Gruppen getroffen haben.

Unterrichtsbeispiel: Kurzsimulation

Alle Schritte werden in der Zielsprache durchgeführt.

Stunde 1

- Der Lehrer erklärt der ganzen Klasse, dass die Schülervvertretung zum Abschluss des Schuljahres eine Feier mit Buffet und Tanz organisiert, und dass verschiedene Gruppen von Schülern sich auf verschiedene Teilbereiche der Veranstaltung konzentrieren. An jede Gruppe sind Briefe verschickt worden.
- Die verschiedenen Teilbereiche der Organisation der Veranstaltung werden umrissen, und der Lehrer findet heraus, welche Schüler sich für welche Teilbereiche interessieren.
- Die Gruppen werden nach Interessenlage gebildet, aber auch unter Berücksichtigung sprachlicher und anderer Kriterien.
- Jede Gruppe erhält eine Kopie des Briefes (s. Folgeseite), auf dem deren Interessengebiet nicht durchgestrichen ist.
- Der Lehrer erklärt den Gruppen, dass sie eine Unterrichtsstunde Zeit haben, um über ihren Teil der Organisation zu entscheiden. Jede Gruppe benennt einen Vorsitzenden und einen Schriftführer für die Organisation und Protokollführung.
- Die Gruppen beginnen mit ihrer Arbeit. Der Vorsitzende leitet das Verfahren und der Schriftführer notiert wichtige Punkte, Entschlüsse und Auswahl.
- Der Lehrer geht durch die Klasse ohne sich an der Arbeit der Gruppen zu beteiligen oder einzumischen und ohne jemals die gehörten Fehler zu verbessern. Wenn bestimmte Fehler wiederholt auftreten, notiert der Lehrer sie unauffällig.

** Wenn die Stunde aufgezeichnet wird, braucht der Lehrer nicht anwesend zu sein.**

Unterrichtsbeispiel: Kurzsimulation

- Der Lehrer sollte dafür sorgen, dass sich alle Schüler beteiligen. Für spätere Übungen mag Differenzierung angezeigt erscheinen. Wenn die Aufmerksamkeit nachlässt, hat der Lehrer möglicherweise zu viel Zeit für die Übung veranschlagt und sollte die Struktur der Stunde für spätere Kurzsimulationen ändern.
-

Brief der Schülervertretung

24. April 2004

Liebe Mitschüler,

wie Ihr wisst, veranstaltet die Schülervertretung zum Ende des Schuljahres 2003/04 am 18. Juni 2004 eine Abschlussfeier mit Tanz und Buffet.

Wir würden uns über die Mithilfe Eurer Gruppe sehr freuen, und das Komitee wäre dankbar, wenn Ihr Euch für die Veranstaltung um die Einzelheiten bezüglich ~~Gastredner/Band/Menu/Getränke/Transport/Veranstaltungsort~~ kümmern könntet.

Das Komitee tritt am 3. Mai um 15.30 wieder zusammen, um den Stand der Dinge zu besprechen. Wir freuen uns auf die Entscheidung Eurer Gruppe zu dem in obigem Absatz nicht durchgestrichenen Punkt.

Mit freundlichen Grüßen,

Catriona NicSuain

Catriona NicSuain
Schriftführerin

Unterrichtsbeispiel: Kurzsimulation

Alle Schritte werden in der Zielsprache durchgeführt.

Stunde 2

- Jede Gruppe wählt einen Sprecher, der die Aufzeichnungen des Schriftführers verwendet.
- Die Sprecher skizzieren die Wahl/Entscheidungen ihrer Gruppen zur Organisation der Veranstaltung.
- Die Sprecher stellen sich nun den Fragen von Mitgliedern anderer Gruppen. Zum Beispiel: „Warum wurde der Veranstaltungsort X ausgesucht und nicht Y? Warum die Band X statt Y?“ Die Sprecher verteidigen die Entscheidungen der Gruppen, falls erforderlich, mit der Unterstützung anderer Gruppenmitglieder.
- Je nach Verhältnis zwischen Lehrer und Schülern, kann es sinnvoll erscheinen, wenn der Lehrer einige Fragen wiederholt und dabei Fehler geschickt korrigiert.
- Sobald die ganze Klasse sich über die verschiedenen Details der Veranstaltung einig geworden ist, können die Entscheidungen an der Tafel oder auf einem Blatt Papier protokolliert werden.
- Diese beiden Stunden können der Ausgangspunkt für weitere schriftliche Arbeiten sein – Plakate, Anzeigen, Eintrittskarten entwerfen usw.

Unterrichtsbeispiel: Langsimulation

Cò dh'fhàg mi air eilean leam fhìn?



In der folgenden Simulation müssen sich die Schüler vorstellen, dass in Folge der globalen Erwärmung tief liegende Landesteile überflutet werden und dass nur bestimmte Teile des Hochlandes und einige Inseln ohne Gefahr bewohnbar sind.

Den Gruppen wird die unbewohnte Insel Miughalaigh vor der Westküste Schottlands zugewiesen. Sie müssen Evakuierungspläne ausarbeiten.

Jede Gruppe ist auf 20 Leute begrenzt, die in zwei mittelgroßen Fischerbooten nach Miughalaigh übersetzen. Personal und Material sind also begrenzt.

Die Simulation ist für fünf Unterrichtsstunden ausgelegt, kann aber bei Bedarf und im Hinblick auf die sprachlichen Fähigkeiten der Gruppen auf sieben ausgedehnt werden. Auf den folgenden Seiten sind die Unterrichtsverläufe dargestellt.

Unterrichtsbeispiel: Langsimulation

Alle Schritte werden in der Zielsprache durchgeführt.

Stunde 1

- Der Lehrer erklärt der Klasse, dass in Folge der globalen Erwärmung die örtliche Bevölkerung auf die gebirgige Insel Miughalaigh übersiedeln muss. Es wird dort jedoch nicht Platz für alle geben. Auf Miughalaigh befinden sich keine bewohnbaren Häuser mehr und der Winter steht vor der Tür. Im Wesentlichen müssen sich die Schüler für 20 (Menschen oder Menschentypen) entscheiden, welche die Chance erhalten sollen, diese neue Gesellschaft aufzubauen und die drohende Überflutung zu überleben.
- Die Klasse wird informiert, dass jede Gruppe folgendes tun muss:
 - *die Auswahl des Personals abstimmen;*
 - *die Auswahl von Materialien, Nahrungsmitteln, Brennstoffen, Kulturgegenständen usw. abstimmen;*
 - *sich auf die ersten Wochen der Besiedelung vorbereiten;*
 - *die Grundlagen für eine lebensfähige Gesellschaft schaffen.*
- Der Lehrer findet heraus welche Schüler an der Durchführung welcher Aufgaben interessiert sind und bildet entsprechende Gruppen. (Die Entscheidung, ob die Gruppen gemischt oder differenziert sein sollen, bleibt dem Lehrer überlassen.)
- Der Lehrer beschreibt kurz, wie die Übung während jeder Stunde verläuft und erklärt, dass sich er fortan nicht mehr eingreifen wird.
- Die Klasse erfährt, dass die Übung sich über fünf (oder sieben) Stunden, einschließlich der aktuellen, erstreckt und dass die letzte mit der gesamten Klasse stattfinden wird und der Rückmeldung und der Diskussion über die Ergebnisse dient.

Unterrichtsbeispiel: Langsimulation

- Je nach Niveau der Klasse und Gruppen kann die Übung auf sieben Stunden ausgedehnt werden, wobei die Arbeit, die in den Stunden 3 und 4 (s. unten) durchzuführen ist, auf vier Stunden (dann: Stunden 3 – 6) gestreckt wird, wovon jede statt zwei Teilbereichen der Organisation nur einem gewidmet ist.

Stunde 2

- Jede Gruppe bekommt einen Satz Karten (s. S. 20) und erhält den Auftrag untereinander zu entscheiden, welche Mitglieder sich auf welche Sachgebiete spezialisieren. Die Gruppen müssen auch Amtsträger wählen.
- Der Vorsitzende entscheidet, wie die Gruppe über die folgenden Stunden arbeitet, muss aber auch die Meinung der anderen in der Gruppe berücksichtigen.
- Die Gruppe arbeitet die Karten zusammen durch, notiert alle Gebiete die mögliche Schwierigkeiten oder Konflikte bergen, trifft aber noch keine festen Entscheidungen.

Stunde 3 (bzw. Stunden 3 u. 4 für ausführlichere Diskussion)

- Die Gruppe beginnt, an der Auswahl des Personals usw. zu arbeiten, der Schriftführer protokolliert.
- Die Gruppen beschließen, wie die Überfahrt durchgeführt werden soll.

Stunde 4 (bzw. Stunden 5 u. 6 für ausführlichere Diskussion)

- Die Gruppen überlegen sich, wie die ersten Wochen der Besiedelung erfolgreich überstanden werden können.
- Dann diskutieren die Gruppen darüber, wie das Bestehen der Kolonie langfristig gesichert werden kann.

Unterrichtsbeispiel: Langsimulation

Stunde 5 (bzw. Stunde 7 für ausführlichere Diskussion)

- Die Sprecher jeder Gruppe stellen kurz die Entscheidungen der Gruppen dar und versuchen zu erklären, warum sie zu eben diesen Entscheidungen kamen. Zum Beispiel: Warum entschied Gruppe A, keine älteren Frauen oder Priester zur Evakuierung zuzulassen?
- Die Gruppen befragen die Sprecher aller anderen Gruppen über die getroffene Wahl und die gefällten Entscheidungen. Gegebenenfalls können die Experten für die einzelnen Aufgaben zur Unterstützung ihrer Sprecher in die Diskussion eingreifen.
- Falls die Zeit es erlaubt, sollten die Entscheidungen aller Gruppen ausgehängt werden, damit die ganze Klasse sie lesen kann.

Anschließende Arbeit

- Der Lehrer kann, falls nötig, seine Beobachtungen für Förderunterricht zu bestimmten Sprachproblemen nutzen.
- Falls Aufzeichnungsgeräte benutzt wurden, können die sich die Schüler anschauen, wie sie sich in der Simulation verhalten haben. Dies sollte einem doppelten Zweck dienen:
 - *sie zu fördern, indem man ihnen die Möglichkeit gibt, sich bei der Arbeit mittels des Mediums der Zielsprache zu beobachten;*
 - *ihnen zu helfen zu erkennen, ob/wie sie Wortschatz, Strukturen und Aussprache fehlerhaft verwenden.*
- Eine Diskussion in der gesamten Klasse kann wertvoll sein um festzustellen, ob das Vertrauensniveau der weniger sicheren Schüler gehoben werden konnte.
- Die gesamte Simulation kann als Ausgangspunkt für eine Vielfalt von erweiterten und differenzierten mündlichen und schriftlichen Arbeiten dienen.

Unterrichtsbeispiel: Langsimulation

Decision Cards

Wen nehmt ihr mit?

Ihr habt nur Platz für 20 Leute.

Wen wählt ihr aus, z. B.:
Imam/Pfarrer/Rabbi?
Arzt/Krankenschwester/Sanitäter?
Großeltern?
Mathelehrer/Grundschullehrer?
Computerprogrammierer?
Tischler/Maurer/Maler?
Rapper/Schlagersänger?

Warum habt ihr diese 20 gewählt? Wollt ihr euch umentscheiden? Wer war einfach auszuwählen?

Wen konntet ihr nicht leicht zurücklassen?

Was nehmt ihr mit?

Ihr könnt nicht viel mitnehmen. Ihr habt nur zwei mittelgroße Fischerboote für alle Menschen und Gegenstände.

CD-Player/DVD-/Videorekorder/
Radio/Fernseher?
Bücher? - Welche?
Kerzen/Glühbirnen/Taschenlampen?
Bier/Wodka/Whisky?
Nahrungsmittel (tiefgekühlt/
getrocknet/gesalzen)?
Zigaretten/Zigarren/Tabak/usw.?
Bausteine?
Wolle/Baumwolle/schwarze Plastikfolie?

Was braucht ihr wirklich? Könnt ihr euch Luxusartikel erlauben?

Die ersten Wochen

Es ist Ende November. Es wird nass und kalt. Die Stürme werden stärker und der erste Schnee wird nicht mehr lange auf sich warten lassen.

Die einzigen auf der Insel noch vorhandenen Häuser haben keine Dächer mehr, die Fenster sind ohne Scheiben und die Türen sind aus den Angeln gefallen. Auf den Bergen gibt es wilde Schafe und Ziegen. Wilder Hafer und wilde Gerste wachsen in der Umgebung. Die Anlegestelle ist noch in Ordnung.

Wenn ihr etwas Wesentliches vergessen habt, was könnt ihr tun um durchzukommen? Ist es überhaupt möglich?

Eine neue Gesellschaft

Wenn ihr den Winter überlebt, müsst ihr weiter in die Zukunft planen. Die Gemeinschaft wird Nahrung, Wohnungen, eine Infrastruktur und Kinder brauchen.

Wird es reichen, nur zu überleben? Soll es um das Überleben des Stärksten gehen? In welcher Gesellschaftsform möchtet ihr leben? Wollt ihr die Gesellschaft, in der ihr jetzt lebt, neu entstehen lassen?

Wie könnt ihr die Grundlagen dafür schaffen, dass eure Gesellschaft nicht zu einem Szenario wie im „Herr der Fliegen“ verkommt?

Literaturverzeichnis

Davis, R S (1996). Simulations: A Tool for Testing "Virtual Reality" in the Language Classroom. In *JALT '95: Curriculum and Evaluation*. Tokyo: Japan Association for Language Teaching

Jones, K (1982). *Simulations in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press

Jones, K (1983). *Nine Graded Simulations*. Muenchen: Max Hueber Verlag

Jones, K (1985). *Designing your own Simulations*. London: Methane

Jones, K (1987). *Simulations: A Handbook for Teachers and Trainers (2nd ed.)*. New York: Nichols Publishing

Krashen, S D (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford: Pergamon

Littlejohn, A (1990). Testing: The Use of Simulation/Games as a Language Testing Device. In Crookall, D & Oxford, R L (eds). *Simulation, gaming and language learning*. New York: Newbury House

McArthur, T (1983). *A Foundation Course for Language Teachers*. Cambridge: Cambridge University Press

Literaturverzeichnis

Sharrock, W W, & Watson, D R (1985). Reality Construction in L2 Simulations. In Crookall, D (ed). *Simulation applications in L2 education and research*. Oxford: Pergamon

<http://uk.cambridge.org/elt/ces/methodolgy/simulation.htm>

<http://www.languages.dk/methods/methods.html>