

SCHOOL-SCOUT.DE

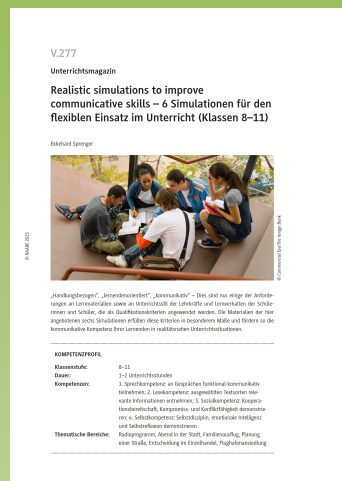
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Realistic simulations to improve communicative skills

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



V.277

Unterrichtsmagazin

Realistic simulations to improve communicative skills – 6 Simulationen für den flexiblen Einsatz im Unterricht (Klassen 8–11)

Ekkehard Sprenger



© RAABE 2023

© Commercial Eye/The Image Bank

„Handlungsbezogen“, „lernendenorientiert“, „kommunikativ“ – Dies sind nur einige der Anforderungen an Lernmaterialien sowie an Unterrichtsstil der Lehrkräfte und Lernverhalten der Schülerinnen und Schüler, die als Qualifikationskriterien angewendet werden. Die Materialien der hier angebotenen sechs Simulationen erfüllen diese Kriterien in besonderem Maße und fördern so die kommunikative Kompetenz Ihrer Lernenden in realitätsnahen Unterrichtssituationen.

KOMPETENZPROFIL

| | |
|------------------------------|---|
| Klassenstufe: | 8–11 |
| Dauer: | 1–2 Unterrichtsstunden |
| Kompetenzen: | 1. Sprechkompetenz: an Gesprächen funktional-kommunikativ teilnehmen; 2. Lesekompetenz: ausgewählten Textsorten relevante Informationen entnehmen; 3. Sozialkompetenz: Kooperationsbereitschaft, Kompromiss- und Konfliktfähigkeit demonstrieren; 4. Selbstkompetenz: Selbstdisziplin, emotionale Intelligenz und Selbstreflexion demonstrieren |
| Thematische Bereiche: | Radioprogramm, Abend in der Stadt, Familienausflug, Planung einer Straße, Entscheidung im Einzelhandel, Flughafenansiedlung |

Fachliche Hinweise

Was sind Simulationen?

Simulationen sind keine Unterrichtsverfahren, sondern **Lernereignisse**. Eine ihrer wesentlichen Funktionen ist es, den **Schülerinnen und Schülern Verantwortung für ihr Lernen** zu geben.

In Simulationen gibt es keinen Platz für Lehrkräfte. Die Lehrkräfte werden zu **Moderierenden** (*facilitators*), die für den Ablauf des Lernereignisses verantwortlich sind, die jedoch nicht versuchen, die Teilnehmenden (*participants*) zu Entscheidungen oder zur Suche nach den „richtigen“ Antworten zu bewegen. Eine Simulation, bei der die Teilnehmenden Fehler machen oder etwas falsch einschätzen, ist kein misslungenes, sondern wahrscheinlich ein sehr erfolgreiches Lernereignis, bei dem man aus Erfahrungen lernen kann.

Die Simulation wird zur Realität, in der die Lernenden **sprachlich und argumentativ handeln**. Sie produzieren Sprache, die in diesem speziellen realistischen Kontext relevant ist. Zu den Vorteilen von Simulationen gehören, dass ...

- sie das **Bedürfnis der Lernenden nach Realismus** befriedigen – den Wunsch, eine Beziehung zum realen Leben außerhalb des Klassenzimmers herzustellen.
- sie die normale Lehrer-Lernenden-Beziehung auflösen, sodass die Lernenden **die Kontrolle über ihr eigenes Lernen** im Rahmen der Simulation übernehmen.

Drei definierende Elemente von Simulationen unterstützen diese Wirkung:

1. **Realitätsnähe der Funktion** (*reality of function*) – Den Teilnehmenden werden Rollen zugewiesen, die sie intellektuell und verhaltensmäßig so akzeptieren müssen, als wären sie tatsächlich diese Personen.
2. **Simulierte Umgebung** (*simulated environment*) – Es gibt ein quasi-realistisches Umfeld, das die Rollenakzeptanz durch die Verwendung quasi-authentischer Materialien fördert.
3. **Struktur** (*structure*) – Die gesamte Aktion ist um Probleme oder Aufgaben herum aufgebaut und folgt damit dem aufgabenbasierten Unterrichtsmodell (*task-based learning*).

Didaktisch-methodische Hinweise

Zur Lerngruppe und den curricularen Vorgaben

Der Erwerb von funktionalen kommunikativen Kompetenzen ist Bestandteil jedes Lehrplans der Bundesländer. Zu den wichtigsten Aufgaben von Englischlehrkräften gehört es daher, Methoden einzusetzen, die diese Kompetenzen der Lernenden fördern. Simulationen leisten das. Sie können das Klassenzimmer in **eine quasi-authentische Umgebung** verwandeln, in der Sprache unter realistischeren Bedingungen als normal angewendet werden kann.

Lernenden wird eine Simulationsaufgabe gestellt, bei der sie ein Problem **sprach-handelnd** lösen. Dabei aktivieren sie ihre lexikalische und grammatikalische Kompetenz, während sie gleichzeitig ihre kommunikativen Kompetenzen einsetzen und ausbauen (*expressing an opinion, defending a point of view, agreeing and disagreeing, negotiating, concluding etc.*).

Insbesondere die **Anwendung von Redemitteln** sollte im Vorweg gründlich vorbereitet werden. Ein entsprechendes Material für leistungsschwächere Lerngruppen finden Sie im Zusatzmaterial (**ZM 1**) zum **Download**.

Grundsätzliches zum methodischen Ablauf

Eine Simulation folgt prinzipiell den folgenden drei Phasen.



Das briefing

Die Lehrkraft fertigt für das **briefing eine Checkliste an mit den Aspekten**, die vor dem Beginn der Simulation gesagt werden müssen. Sie fasst sich dabei kurz und gibt keine Tipps für die Durchführung. Die Teilnehmenden sind für die Aktion verantwortlich, und wenn sie etwas falsch machen, ist das eine Gelegenheit zum **Erfahrungslernen**. Lehrkräfte beschränken sich darauf, die Mechanismen des Lernereignisses zu erklären – etwa den Zeitplan, die Rollenverteilung und die Ressourcen. Sie sollten das Ereignis nicht mit technischen Hilfsmitteln – Aufnahmegeräten (z. B. Smartphones), Videokameras und dergleichen – überfrachten; es sei denn, diese sind im Rahmen des Szenarios plausibel (wie bei dem Radioprogramm). Es bestünde die Gefahr, dass solche Geräte nicht reibungslos funktionieren und dadurch die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden ablenken.

Die Durchführung

Zum pädagogischen Konzept von Simulationen gehört, dass die **Verantwortung bei den Teilnehmenden** liegt. Während der Aktion besteht die Aufgabe der Lehrkraft als *facilitator* lediglich darin, die Vorbereitung (*briefing*) zu moderieren, nicht zu unterrichten oder zu helfen. Eine der Stärken der Methode ist, dass sie den Teilnehmenden Autorität verleiht. Damit wird ihre persönliche Verantwortung für den Lernprozess bekräftigt.

Die entscheidende Voraussetzung ist, dass **die Teilnehmenden sich an die Rollen und Regeln halten**. In einem Spiel müssen Spieler und Spielerinnen gewinnen wollen, denn das ist das übliche Anliegen. Auch die Teilnehmenden an einer Simulation müssen ihre Rollen akzeptieren. Sie dürfen nicht zu Spielverderbern werden und nicht den Clown spielen. Ein solches Verhalten würde die Simulation sabotieren.

Das Ziel der Methode ist das Erfahrungslernen mit Sprache. Die Teilnehmenden müssen die Möglichkeit haben Fehler zu machen. Der Versuch der Moderierenden zu lehren, zu instruieren oder zu helfen, würde das Grundkonzept der Methode missverstehen. Die Lehrkraft ist bei der Durchführung der Simulation gleichsam unsichtbar. Sie beantwortet Fragen zum organisatorischen Ablauf („*Can we use another room?*“), aber keine Frage zum inhaltlichen Geschehen („*Should we elect a chairperson?*“). Sie gibt dann vor, nicht anwesend zu sein. Diese Unsichtbarkeit versetzt die Lehrkraft in die Position, das Geschehen beobachten zu können. Sie interveniert nur bei **grobem Fehlverhalten** oder einem **grundsätzlichen Missverständnis**, das so erheblich ist, dass es das Lernereignis zu gefährden droht.

Das debriefing

Obwohl Emotionen wahrscheinlich im Mittelpunkt der Nachbesprechung stehen werden, muss die Lehrkraft keine Expertise in Psychologie haben. Das Ziel der Nachbesprechung ist **die Sensibilisierung der Teilnehmenden** für ihr persönliches Lernverhalten. Die Lehrkräfte sollten diese Phase nicht zu einem inhaltlichen Unterrichtsgespräch machen.

Ein *debriefing* wird zunächst in Kleingruppen oder in Partnerarbeit durchgeführt. Fragen und Impulse könnten von der Lehrkraft zur Verfügung gestellt werden. Diese befinden sich im Zusatzmaterial (**ZM 2**) zum **Download**. Die Ergebnisse dieser **ersten Sondierung** werden dann dem Plenum zur Kommentierung, Erläuterung und Diskussion vorgestellt.

Es ist üblich, wenn auch nicht zwingend, dass die Lehrkraft (jetzt wieder in der Funktion ‚Lehrkraft‘) die Nachbesprechung leitet. Es ist auch denkbar, dass **ein oder zwei Lernende diese Aufgabe übernehmen**. Das sollte jedoch ein oder zwei Tage vor dem Ereignis mit ihnen besprochen werden, um ihnen Zeit zur Vorbereitung zu geben.

Vielleicht gibt es bei der Nachbesprechung keine eindeutigen Ergebnisse. Die Teilnehmenden werden in den Stunden und Tagen nach dem Ereignis selbst eine Nachbesprechung durchführen. Diese



Art des **rückblickenden Lernens und Bewusstwerdens** ist besonders wertvoll, weil sie in kleinem Rahmen und ohne Druck erfolgt.



Lehrwerksbezug

Die Simulationen lassen sich an *Units* der aktuellen Lehrwerke anknüpfen, in denen der Erwerb von kommunikativen Kompetenzen im Vordergrund steht. Thematisch passen die Simulationen u.a. zu:

- ▶ **Green Line 4** (Klett-Verlag), Unit 4, *London, a world city*
- ▶ **Green Line 4** (Klett-Verlag), Unit 1, *Kids in America*
- ▶ **Access 8** (Cornelsen), Unit 1, *London Changing*
- ▶ **Context** (Cornelsen), Chapter 6, *The World of Work – Just a Job to Do?*
- ▶ **Context** (Cornelsen), Chapter 7, *The Media – Tool, Drug, Manipulator, Friend?*

Auf einen Blick

1. Simulation

Thema: What is today's news? – Producing and recording of a radio show

M 1 **News and views at 7 – Producing a radio show** / notes for the participants sowie die Rahmenbedingungen lesen, um eine Radio-Show zu produzieren (GA)

M 2 **What are today's events? – News items** / Bilder für das Schreiben der Nachrichten verwenden (GA)

Benötigt: Kopien von M 1 in Klassenstärke; M 2 je drei Mal für jede Gruppe
 Aufnahmegeräte (z. B. Smartphones oder Tablets)



2. Simulation

Thema: A night on the town – A discussion

M 3 **A night on the town – Making a plan** / notes for the participants sowie Rollenkarten verwenden, um den gemeinsamen Abend zu planen (GA)

M 4 **Where to go? – Entertainment guide and eating-out guide** / Unterhaltungs- und Essensempfehlungen für die Diskussion verwenden (GA)

Benötigt: Kopien von M 3 in Klassenstärke; M 4 zweimal für jede Gruppe

3. Simulation

Thema: A family trip to a country fair – A discussion

M 5 **A family trip to a country fair – Making a plan** / notes for the participants sowie Rollenkarten nutzen, um den Familienausflug zu planen (GA)

M 6 **Who are you? – Participant cards** / Rollenkarten

Benötigt: Kopien von M 5 in Klassenstärke; M 6 zerschnitten je einmal für jede Gruppe

4. Simulation

Thema: Freeway planning – Work together to find an appropriate solution

M 7 **Freeway planning – Finding an appropriate solution** / mithilfe der notes for participants sowie dem Punktesystem und einer Straßenkarte eine angemessene Lösung für alle Beteiligten finden (EA, GA)

M 8 **A new freeway – Road map** / die Straßenkarte nutzen um die neue Autobahn zu planen (EA, GA)

Benötigt: Kopien von M 7 und M 8 in Klassenstärke

5. Simulation

Thema: Shoplifting – Discuss a solution with the help of expert's opinions

M 9 **Shoplifting – Subliminal messages as solution?** / mithilfe der *notes for participants* sowie Rollenkarten und zugrundeliegenden Dokumenten eine Lösung finden (GA)

M 10 **Who are you? – Participant cards** / Rollenkarten

M 11 **A collection of documents – Expert's opinions** / Dokumente als Entscheidungsgrundlage verwenden

Benötigt: Kopien von M 9 und M 11 in Klassenstärke; M 10 zerschnitten jeweils in halber Klassenstärke

6. Simulation

Thema: A new airport for Yakima – Discuss a controversial topic and find a solution

M 12 **A new airport for Yakima – A controversial topic** / *notes for participants* und Rollen *guidelines* sowie Berichte verwenden, um ein kontroverses Thema zu diskutieren (GA)

M 13 **Investigation of possible solutions – Two reports** / Berichte durch Beauftragung der Regierung (A) sowie der *Regional Development Board representatives* (B)

M 14 **Views of your group** / Einstellungen der Rollen auf einem Übersichtsblatt festhalten (GA)

Benötigt: Kopien von M 12 in Klassenstärke; M 13 zerschnitten je 4-mal für die entsprechende Gruppe, M 14 2-mal für jede Gruppe



Zusatzmaterialien im Online-Archiv bzw. in der ZIP-Datei

ZM 1_Expressions_Negotiations Nützliche Redemittel für Verhandlungen, relevant für alle Simulationen und leistungsschwächere Lerngruppen

ZM 2_Debriefing Fragen und Impulse der Lehrkraft für das *debriefing* bei allen Simulationen

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Realistic simulations to improve communicative skills

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

