

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ SIMULAB ΚΑΙ Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗΣ

CORMERTENS

1. Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗΣ

Το SIMULAB είναι ένα εκπαιδευτικό λογισμικό που μέσω του Διαδικτύου φέρνει σε επαφή μαθητές γλωσσικών μαθημάτων από διάφορα μέρη του κόσμου, με βάση ένα συγκεκριμένο πρόβλημα ή μια διαδικασία προσομοίωσης (<http://oyt.oulu.fi/tsimulab/>).

Η έννοια της προσομοίωσης που χρησιμοποιείται σ' αυτήν την παιδαγωγική προσέγγιση βασίζεται στην αντίληψη του *simulationsglobales*, που αναπτύχθηκε στη Γαλλία τις δεκαετίες του '70 και του '80. Πιο συγκεκριμένα, ο όρος *προσομοίωση* αναφέρεται σε ένα παιχνίδι ρόλων στη διάρκεια του οποίου οι διαφορετικές ομάδες που καλούνται από κοινού να λύσουν ένα πρόβλημα υιοθετούν για τις μεταξύ τους διαπραγματεύσεις κάποιους πλασματικούς ρόλους.

Όσο κι αν φαίνεται παράδοξο, η χρήση ενός τέτοιου φανταστικού σκηνοικού καθιστά την επικοινωνία περισσότερο αληθινή. Οι προσομοιώσεις στοχεύουν στην ανασύνθεση των φυσικών περιστάσεων επικοινωνίας, πράγμα που, συνήθως, είναι δύσκολο να γίνει στο πλαίσιο της παραδοσιακής διδασκαλίας. Ο κύριος στόχος, επομένως, της προσομοίωσης είναι να αναπτύξουμε στους μαθητές δεξιότητες γλωσσικής επικοινωνίας.

Οι καθηγητές των γλωσσικών μαθημάτων είναι ήδη εξοικειωμένοι με την αρχή της προσομοίωσης μέσα από τις προφορικές ασκήσεις-παιχνίδια ρόλων του τύπου: «Φανταστείτε ότι είστε σε μια ξένη πόλη και ρωτάτε κάποιον για να σας δώσει πληροφορίες». Τέτοια απλά παιχνίδια ρόλων, όμως, δεν είναι πραγματικές προσομοιώσεις, επειδή δημιουργούν απομονωμένες και περιορισμένες περιστάσεις επικοινωνίας. Αντίθετα, οι προσομοιώσεις δεν αναπαράστουν απλά μεμονωμένες περιστάσεις, αλλά δημιουργούν μέσα στη σχολική αίθουσα ένα ολοκληρωμένο σενάριο επικοινωνίας στο πλαίσιο του οποίου οι μαθητές μαθαίνουν να χρησιμοποιούν τη γλώσσα σύμφωνα με τους κανόνες και τις δομές που προσδιορίζονται από το περιβάλλον, που μπορεί να είναι ένα χωριό, μια ομάδα ανθρώπων που ζουν σε ένα οικοδομικό συγκρότημα ή οποιαδήποτε άλλη ανθρώπινη κοινότητα.

Σύμφωνα με τον Ken Jones (1992), «η τεχνική της προσομοίωσης στη γλωσσική διδασκαλία είναι αναντικατάστατη. Καμιά άλλη διδακτική δεν συνδυάζει σε τέτοιο βαθμό τα στοιχεία του ρεαλισμού και της υπευθυνότητας σε ένα γλωσσικό περιβάλλον.... Οι λειτουργίες κατά τη διάρκεια μιας προσομοίωσης είναι πραγματικές, δεν υπάρχει προσποίηση. Για παράδειγμα, ο πρόεδρος είναι πραγματικά πρόεδρος με την πλήρη εξουσία και τις ευθύνες της προεδρίας.... Η προσομοίωση είναι ένα γεγονός. Δεν είναι κάτι που διδάσκεται. Οι μαθητές συμμετέχουν σε αυτό το γεγονός και το διαμορφώνουν. Αναλαμβάνουν ρόλους, λειτουργίες, καθήκοντα και ευθύνες.... μέσα σε μια δομημένη κατάσταση, που περιλαμβάνει την επίλυση προβλημάτων και τη λήψη αποφάσεων. Ο εκπαιδευτικός ως Ρυθμιστής (Controller) εισάγει τους μαθητές στην προσομοίωση και είναι υπεύθυνος για τη διανομή των ρόλων. Δεν επεμβαίνει, όμως, στη λήψη αποφάσεων και έτσι έχει τη δυνατότητα να παρακολουθεί με προσοχή τη γλωσσική συμπεριφορά και τις επικοινωνιακές δεξιότητες των συμμετεχόντων».

2. ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ SIMULAB

Το πρόγραμμα SIMULAB βασίζεται στο είδος των προσομοιώσεων που περιγράφονται από τον Jones, αλλά δίνει μεγαλύτερη έμφαση στη διεθνή επαφή και την πραγματική επικοινωνία μέσω της διεπίδρασης διεθνικών ομάδων.

Σε αυτήν την περίπτωση, οι προσομοιώσεις είναι παιχνίδια ρόλων με στόχο την επίλυση προβλημάτων μέσα απ' αυτές οι μαθητές θα πρέπει να επικοινωνήσουν με άλλους μαθητές, για να διαπραγματευτούν ένα ζήτημα, στο πλαίσιο ενός υποθετικού αλλά ρεαλιστικού σεναρίου. Το

πρόγραμμα είναι ιδιαίτερα ευέλικτο, όσον αφορά τη διάρκεια κάθε δραστηριότητας, το θέμα της και τον αριθμό των συμμετεχόντων. Βασίζεται, όμως, σε μια προκαθορισμένη δομή. Το σενάριο της προσομοίωσης μπορεί να προσαρμοστεί σε διάφορες γλώσσες, θέματα, επίπεδα ή ειδικές γλωσσικές ανάγκες.

Μολονότι στις προσομοιώσεις έχουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν και μεμονωμένοι μαθητές που εμπλέκονται σε δραστηριότητες ανοιχτής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, ο σχεδιασμός των περισσότερων προσομοιώσεων βασίζεται σ' ένα δίκτυο μαθητικών ομάδων, που στην καλύτερη περίπτωση προέρχονται από διαφορετικές χώρες, αλλά έχουν όλες κοινή τη γλώσσα-στόχο.

Σε όλες τις ομάδες των μαθητών (κατά προτίμηση όχι περισσότερες από 3 ή 4 σε κάθε προσομοίωση) τίθεται ένα πρόβλημα που πρέπει να επιλυθεί από όλους τους συμμετέχοντες. Κάθε ομάδα παίρνει μια *ταυτότητα*, που την ξεχωρίζει από τις υπόλοιπες. Στη συνέχεια, μέσα στο πλαίσιο της κάθε ομάδας, οι μαθητές θα επιλέξουν και θα καθορίσουν την ατομική τους ταυτότητα, η οποία θα ταυτίζεται με το ρόλο που ο καθένας θα υποδυθεί κατά τη διάρκεια της προσομοίωσης. Δεδομένου ότι η ταυτότητα τόσο της ομάδας όσο και των μαθητών θα ανήκει στο πολιτισμικό περιβάλλον της γλώσσας-στόχου, οι μαθητές θα υποχρεωθούν να αναζητήσουν πληροφορίες σχετικές με το συγκεκριμένο πολιτισμό, διευρύνοντας μ' αυτόν τον τρόπο τη διαδικασία εκμάθησης της γλώσσας. Σε αυτήν την φάση, οι περισσότερες δραστηριότητες επικεντρώνονται γύρω από συζητήσεις μέσα στη σχολική αίθουσα, ενώ ο υπολογιστής χρησιμοποιείται μόνο ως πηγή πληροφοριών.

Από τη στιγμή, όμως, που η ταυτότητα του καθενός εδραιωθεί, οι μαθητές θα αρχίσουν την επικοινωνία με τις άλλες ομάδες στο δίκτυο, στις οποίες θα αυτοπαρουσιαστούν με την καινούρια τους προσωπικότητα. Σ' αυτό το σημείο μπορεί να αρχίσει η δεύτερη φάση της δραστηριότητας: οι μαθητές κάθε ομάδας θα συζητήσουν μεταξύ τους, για να αποφασίσουν ποια θα είναι η πρώτη πρότασή τους για την επίλυση του προβλήματος που έχει τεθεί στο δίκτυο. Εφόσον συμφωνήσουν σε μια στρατηγική, θα την ανακοινώσουν στις άλλες ομάδες. Με βάση αυτές τις προτάσεις θα ξεκινήσουν οι διαπραγματεύσεις. Κι επειδή κάθε μαθητική ομάδα αφιερώνει αρκετό χρόνο στη συζήτηση του προβλήματος, οι μαθητές αισθάνονται την πρόταση που παρουσιάζει η ομάδα τους ως δική τους. Η ανάγκη να αγωνιστούν για την επικράτηση της δικής τους λύσης, ανάγκη που οπωσδήποτε θα προκύψει στη φάση των διαπραγματεύσεων, θα δημιουργήσει τη βάση μιας αυθεντικής επικοινωνίας. Ωστόσο, τέτοιες συζητήσεις μπορούν να συνεχίζονται επ' άπειρον. Για την επιτυχή έκβαση μιας τέτοιας δραστηριότητας, είναι επομένως αναγκαία η σωστή οργάνωση και η σταθερή καθοδήγηση από την πλευρά των εκπαιδευτικών.

3. ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ TELSI

Πριν από αρκετά χρόνια στη Φινλανδία έμπειροι καθηγητές γλωσσικών μαθημάτων άρχισαν να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο ως ένα μέσο επικοινωνίας μεταξύ ομάδων που συμμετείχαν σε μια διαδικασία προσομοίωσης. Οι πρώτες πιλοτικές ομάδες χρησιμοποιούσαν πρωτόγονα συστήματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Αργότερα, δοκιμάστηκαν και τα συστήματα συνδιάσκεψης μέσω του Παγκόσμιου Ιστού, αλλά σύντομα έγινε φανερό ότι, για να βελτιωθούν τα παιδαγωγικά αποτελέσματα των δραστηριοτήτων προσομοίωσης, ήταν απαραίτητο να δημιουργηθεί λογισμικό ειδικά σχεδιασμένο για το σκοπό αυτό στο περιβάλλον του Παγκόσμιου Ιστού. Δημιουργήθηκε τότε ένας σύνδεσμος, με τη συμμετοχή εκπαιδευτικών οργανισμών από έξι ευρωπαϊκές χώρες, που υπέβαλε δύο προτάσεις στην Ευρωπαϊκή Επιτροπή (τα προγράμματα *SocratesAdultEducation* και *Telematics in Education and Training*). Το αποτέλεσμα αυτών των δύο προγραμμάτων, που είχαν κοινή βάση, αλλά εντελώς διαφορετικό πεδίο δραστηριότητας, είναι το SIMULAB, ένα ειδικά σχεδιασμένο περιβάλλον που περιλαμβάνει παιδαγωγικά σενάρια κατάλληλα σχεδιασμένα, δοκιμασμένα και αξιολογημένα για τη γλωσσική διδασκαλία.

Τα σενάρια που χρησιμοποιήθηκαν στην πρώτη φάση του προγράμματος *Σωκράτης*, βασίστηκαν σε ένα από τα ήδη υπάρχοντα περιβάλλοντα συνδιάσκεψης (Monharch). Αποδείχτηκε, όμως, τότε επιτακτική η ανάγκη για τη δημιουργία ενός εξειδικευμένου περιβάλλοντος που θα βοηθούσε τη δόμηση της δραστηριότητας, την οργάνωση των διαφορετικών ειδών επικοινωνίας σε ξεχωριστούς καταλόγους (folders), έγγραφα (documents) και συνδιασκέψεις (conferences) και τέλος, κάτι εξίσου σημαντικό, θα πρόσφερε στους εκπαιδευτικούς εργαλεία ικανά να τους ανεξαρτητοποιήσουν από το χειριστή του συστήματος, που πλέον δεν θα είχε την αποκλειστική πρόσβαση στον κεντρικό υπολογιστή για την επεξεργασία ή τη διαγραφή κειμένων που είχαν ήδη καταχωρηθεί.

Το εργαστήριο του SIMULAB, που βασίζεται στο ειδικά σχεδιασμένο λογισμικό TELSI, είναι ένα περιβάλλον κατάλληλο για δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων στην γλωσσική διδασκαλία μέσα από το Διαδίκτυο. Το περιβάλλον αποτελείται από ένα ευέλικτο σύστημα εργαλείων συγγραφής, που επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει στο Διαδίκτυο προσομοιώσεις για τους μαθητές του. Πιο συγκεκριμένα περιλαμβάνει: συστήματα που δίνουν δυνατότητα για εσωτερική ηλεκτρονική αλληλογραφία μεταξύ των μαθητών της κάθε ομάδας επικοινωνία με άλλους που βρίσκονται έξω από το περιβάλλον του SIMULAB εσωτερικές ομάδες συζητήσεων σε συνθήκες πραγματικού χρόνου on-line αυτόματη δημιουργία και επεξεργασία κειμένων - χωρίς να είναι απαραίτητη η γνώση του προγραμματισμού HTML- και εύκολη πρόσβαση σε επιλεγμένες ιστοσελίδες. Το πρόγραμμα επιτρέπει επιπλέον την εισαγωγή γραφικών, ήχου και κινούμενης εικόνας (video) και είναι σχεδιασμένο με τέτοιο τρόπο, ώστε να επιδέχεται περαιτέρω επεκτάσεις σε εφαρμογές του Παγκόσμιου Ιστού.

Το λογισμικό TELSI παρέχει σε κάθε προσομοίωση ένα ειδικά σχεδιασμένο περιβάλλον. Ένας από τους καθηγητές που συμμετέχουν στην προσομοίωση παίζει το ρόλο του *συντονιστή*. Ο συντονιστής έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει τα απαραίτητα ονόματα χρηστών και κωδικούς πρόσβασης, έναν επαρκή αριθμό καταλόγων, στους οποίους οι χρήστες θα μπορούν να δημιουργούν τα έγγραφά τους και μια σειρά από ταχυδρομικές λίστες ή συνδιασκέψεις. Οι κατάλογοι, τα έγγραφα και οι συνδιασκέψεις μπορούν να ρυθμιστούν με τέτοιο τρόπο, ώστε να μην δίνουν την ίδια δυνατότητα πρόσβασης (ανάγνωσης και γραφής) σε όλους τους χρήστες. Κάτι τέτοιο επιτρέπει, για παράδειγμα, στους καθηγητές που συμμετέχουν στην προσομοίωση να επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω μιας συνδιάσκεψης που είναι προσβάσιμη μόνο σε αυτούς και όχι στους μαθητές. Επιπλέον οι καθηγητές μπορούν να δημιουργήσουν κρυμμένα έγγραφα -έγγραφα που θα είναι ήδη έτοιμα, αλλά θα παραμένουν αόρατα, έως ότου χρειαστεί να τα εμφανίσουν σε κάποιο μεταγενέστερο στάδιο της προσομοίωσης.

Παρόλο που θα συμβουλευάμε όλους τους εκπαιδευτικούς που συμμετέχουν να εξοικειωθούν όσο το δυνατόν περισσότερο με το λογισμικό αυτό, μόνο ένας εκπαιδευτικός σε κάθε προσομοίωση απαιτείται να ξέρει πώς να στήσει όλο το περιβάλλον, να δημιουργήσει χρήστες κλπ. Επιπλέον το ρόλο του συντονιστή είναι δυνατόν να αναλάβει κάποιος που δε συμμετέχει στην προσομοίωση, με την προϋπόθεση βέβαια ότι θα είναι σε συνεχή επαφή με τους εκπαιδευτικούς που συμμετέχουν σε αυτήν.

4. ΔΙΑΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ SIMULAB

Το πρόγραμμα SIMULAB μέχρι σήμερα έχει κυκλοφορήσει στην Ευρώπη, τις Ηνωμένες Πολιτείες και την Ασία. Ο σύνδεσμος οργανώνει τέσσερα ετήσια σεμινάρια σε διάφορες χώρες. Επιπλέον έχει κυκλοφορήσει ένα CDROM με μια περιήγηση στο συνολικό πρόγραμμα λογισμικού TELSI, το οποίο διατίθεται σε τέσσερις γλώσσες: Αγγλικά, Γαλλικά, Ισπανικά και Σουηδικά. Οι εκπαιδευτικοί από ολόκληρο τον κόσμο καλούνται να γνωρίσουν το πρόγραμμα SIMULAB μέσα από τις ειδικά οργανωμένες δωρεάν προσομοιώσεις.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Jones, K. 1992. *Simulations in Language Teaching*. New Directions in Language Teaching Series.
Cambridge: Cambridge University Press.