

# Simulacije

## Taktika za učenje jezikov



Izvedba tega projekta je financirana s strani Evropske komisije.  
Vsebina publikacije (komunikacije) je izključno odgovornost  
avtorja in v nobenem primeru ne predstavlja stališč  
Evropske komisije.

## Kazalo

<b>Kaj je simulacija? . . . . .</b>	<b>3</b>
<b>Prednosti . . . . .</b>	<b>6</b>
<b>Slabosti . . . . .</b>	<b>7</b>
<b>Rešitve. . . . .</b>	<b>8</b>
<b>Začetek dela s simulacijo . . . . .</b>	<b>9</b>
<b>Oblikovanje skupin . . . . .</b>	<b>11</b>
<b>Priprava na simulacijo . . . . .</b>	<b>13</b>
<b>Izvajanje simulacije. . . . .</b>	<b>15</b>
<b>Vrednotenje in ocenjevanje simulacije . . . . .</b>	<b>16</b>
<b>Vzorčni načrt učne ure: dolgoročen . . . . .</b>	<b>22</b>
<b>Literatura in viri. . . . .</b>	<b>26</b>
<b>Priloge . . . . .</b>	<b>27</b>

## Kaj je simulacija?

Različni avtorji in/ali različni viri so interpretirali simulacije kot pristop k učenju jezika na različne načine. Tudi izrazi, uporabljeni v literaturi o igranju vlog/simulacijah se pogosto izmenjujejo, kot na primer: "simulacija", "igra", "simulacijska igra", "igra vlog", "simulacija z igro vlog".

Čeprav beseda "simulacija" in njena definicija v slovarju nakazujeta na to, da v simulacijah udeleženci simulirajo (igrajo, se pretvarjajo), simulacije v poučevanju in učenju jezika, ki so predstavljene tudi v tem priročniku, niso enake igranju vlog ali igri. Temeljijo na Jonesovi definiciji simulacije "kot realnost funkcije v simuliranem in strukturiranem okolju". Z drugimi besedami, bolj kot na igro vlog se morajo učenci osredotočiti na nalogo iz realnega življenja in jo uspešno opraviti.

### Razlika med simulacijo in igranjem vlog

Ker simulacije najbolj pogosto zamenjujejo z igranjem vlog, so v spodnji tabeli prikazane glavne razlike med tema dvema učnima pristopoma.

Simulacije	Igranje vlog
Simulirano okolje je zagotovljeno z uporabo besedil, avdio in video gradiva.	Udeleženci morajo ustvariti (predstavljati si) glavne značilnosti okolja.
Ključna dejstva ozadja so predstavljena (spol, starost, poklic itd.). Scenarija ni.	Udeleženci si izmislijo ključna dejstva in morajo igrati po določenem scenariju ali skladno z danimi opisi. "Jezem si, ker je prijatelj razbil tvojo uro."
Udeleženci prevzamejo vlogo (sprejmejo naloge /odgovornosti iz opravijo nalogo skladno s svojo osebnostjo).	Udeleženci igrajo vnaprej določeno vlogo (pretvarjajo se, da so nekdo drug, glede na dodeljeno vlogo na igralni kartici).
Udeleženci lahko uporabijo domišljijo, ne smejo pa si izmišljevati.	Udeležence spodbujamo, da si izmišljajo, ustvarjajo vse, kar je potrebno za igranje.
Prava komunikacija v kontrolirani realni situaciji.	Dialogi v dogovorjenem kontekstu ali improviziran govor v imaginarnem kontekstu.

Pri **igranju vlog** je lahko en učenec uslužbenec v samopostrežni trgovini, drugi pa kupec. Poleg tega dobijo učenci dokaj natančna navodila, ki opisujejo naravo njihovega srečanja ali jezikovne točke, ki jih morajo vključiti v aktivnost. Igranje vlog zahteva od učencev, da "igrajo" dodeljeno vlogo, ki je jasno opisana na igralni kartici. Aktivnost je zelo podobna igranju v igri /predstavi.

**Simulacije** pa omogočajo učencem, da se izražajo v skupini vrstnikov (3-4 učenci v skupini), kjer obdržijo svojo osebnost in se jim ni treba pretvarjati, da so nekdo drug. Kot pravi Kate Wong:

"... simulacije, enostavne ali kompleksne, ne določajo vloge, ki jo mora oseba igrati.

Nasprotno, zastavijo nalogo, ki od udeležencev zahteva, da rešijo nek problem, pri čemer uporabljajo lastne življenjske izkušnje in karakter. Simulacija poskuša čim bližje oponašati realno življenjsko situacijo, Na primer, če imate skupino zdravnikov, ki se uči angleščino kot drugi tuj jezik in jo mora vaditi v realnem življenjskem kontekstu, potem boste pripravili simulirano situacijo v bolnici ali zdravstvenem domu, kjer se morajo zdravniki srečati s "pacienti", postaviti diagnozo glede na njihove težave ter jih obravnavati ali napisati recept. "Pacientom" lahko določimo simptome ali pa jih opišejo sami, zdravniki pa morajo ugotoviti vzrok bolezni z uporabo svojih izkušenj in razgovora s pacienti. Problem je rešen, ko zdravnik diagnosticira težavo in predpiše terapijo."

### Terminologija

Zelo pomembno je razumeti terminologijo v literaturi in drugih virih, ki obravnavajo simulacije, kajti Jones pravi: "Napačne besede vodijo do napačnih pričakovanj in napačna pričakovanja vodijo k napačnemu obnašanju." Izrazi, ki se uporabljajo v simulacijah odražajo glavne razlike med simulacijami in drugimi interaktivnimi dejavnostmi, predvsem kar zadeva naravo aktivnosti, vloge učitelja in učencev, njihovo obnašanje in cilj aktivnosti.

V spodnji tabeli je prikazan kratek pregled priporočljive terminologije za uporabo v simulacijah. Posamezni pari izrazov so vsebinsko povezani

Ustrezni izrazi	Neustrezni izrazi
<i>simulation, activity, event</i> simulacija, aktivnost, dogodek	<i>game, drama, role play, exercise</i> igra, drama, igranje vlog, vaja
<i>participant</i> udeleženec	<i>player, actor, trainee, student</i> igralec, pripravnik, dijak
<i>facilitator (organizer), controller</i> posrednik, organizator, nadzornik	<i>teacher, trainer, instructor</i> učitelj, trener, inštruktor
<i>behaviour, function, profession</i> obnašanje, funkcija, poklic	<i>playing, acting, staging</i> igranje, uprizarjanje
<i>role (functional)</i> vloga (funkcionalna)	<i>role (acting a part)</i> vloga ( igranje neke osebe)
<i>real-world responsible behaviour</i> odgovorno obnašanje kot v realnem svetu	<i>winning (losing) the game</i> zmagati (izgubiti) igro
<i>real-world ethics</i> etika resničnega sveta	<i>point scoring, having fun</i> zbiranje točk/zadetkov, zabava
<i>professional conduct</i> profesionalno vedenje/obnašanje	<i>performing (the game, exercise etc)</i> uprizarjanje, izvajanje (igre, vaje itd.)

Če povzamemo, simulacije zagotavljajo ustvarjanje bogatega komunikativnega okolja (predstavitev realnosti), v katerem udeleženci prevzamejo **funkcionalne vloge**- različne naloge in odgovornosti, ter kot člani skupine sprejemajo odločitve in najdejo rešitve v situacijah, tesno povezanih z resničnim življenjem. Da bi dosegli ta cilj, morajo komunicirati v ciljnim jeziku, se odgovorno (profesionalno) vesti in spoštovati etiko kot v resničnem svetu. Prav to je ključna razlika med igranmi in simulacijami (Jones

1995, str. 13). Za primer naj navedemo igro, ki se recimo imenuje »Preživetje«. Ko je igralec na vrsti, vrže kocko in pride na polje, kjer lahko dobi bonus kartico, ki pravi »Vzemi en kos hrane od drugega igralca«. Igralec tako vzame kos hrane drugemu igralcu. Posledica tega je, da igralec, ki so mu drugi vzeli vso hrano, umre na otoku in izgubi igro. V igrah je sprejemljivo jemati hrano drugim, tudi če to povzroči njihovo smrt, saj igralec le sledi pravilom igre in izpolnjuje svoje naloge. V simulacijah pa takšno dejanje ni pravilno z etičnega vidika.

Na simulacije pri učenju jezika lahko torej gledamo kot na "komunikacijske" simulacije, ker je njihov cilj doseči komunikativno realnost (Bambrough, 1994, str. 16). Vendar pa je postopek vaje prav tako pomemben kot rezultat, saj jezikovna interakcija med udeleženci določa njegovo učinkovitost in uspeh (Jones 1995). Od članov skupine namreč pričakujemo, da se ne bodo osredotočili samo na jezikovni del aktivnosti. Kot rezultat aktivnosti je bolj pomembna učinkovita komunikacija kot pa dosledno pravilna raba besedišča in jezikovnih struktur.

## Prednosti

### Simulacija...

- dviguje učenčev avtonomijo in motivacijo
- zmanjšuje učenčev strah/tremo  
(ni mu treba govoriti pred učiteljem ali razredom)
- razvija veščine za timsko delo (življenjske veščine)
- krepi sodelovanje in medsebojno pomoč  
(daje učencu možnost, da opravi nalogo ali reši problem skupaj z drugimi)
- odpravlja popravljanje napak med potekom aktivnosti
- omogoča učencu, da preizkuša novo besedišče in strukture
- daje učencu svobodo izbiranja in sprejemanja odločitev
- omogoča učencu sprejemanje odločitev na osnovi lastnih izkušenj
- pomaga učencu, da se sooči in identificira s ciljno kulturo
- daje učencu samozavest v smislu “Naredil sem to, torej znam to narediti“  
(ne pa samozavest v smislu “Prebral sem to, torej zdaj to vem” )
- spremeni običajni odnos učitelj-učenec  
(učenci prevzamejo nadzor nad svojo usodo znotraj simulacije)
- omogoča učiteljem, da nevpadljivo spremljajo napredek in udeležbo učencev

Povej mi, pozabil bom.  
Pokaži mi, zapomnil si bom  
Vključi me, razumel bom.

*Kitajski pregovor*

## Slabosti

### Simulacija...

- dopušča napačno izgovorjavo
- dopušča, da učenci narobe razumejo in uporabljajo novo besedišče in jezikovne strukture
- je najbolj učinkovita samo, če so učenci že dobri govorci ciljnega jezika
- zahteva pripravo, ki zmanjša čas stika s ciljnim jezikom
- zahteva več časa za pripravo učne ure (načrtovanje predpriprava, prilagoditev učilnice, izdelava gradiv z "dejstvi" itd.)
- dopušča, da manj motivirani učenci ne sodelujejo aktivno
- lahko daje učitelju občutek neučinkovitosti in izključenosti

## Rešitve

### Učitelji naj...

- izvajajo pripravo na simulacijo v razredu v ciljnem jeziku  
ALI
- izberejo enostavno temo, ki je blizu večini učencev, tudi če so začetniki
- zagotovijo, da je simulacija primerna in zanimiva za učence
- oblikujejo heterogene skupine učencev glede na njihove zmožnosti , odvisno od njihovih potreb
- spremljajo delo skupin med simulacijo in zapisujejo opombe v zvezi z uporabo jezika in sodelovanjem posameznikov
- dajejo konstruktivne, a pozitivne povratne informacije
- pridobijo povratne informacije od učencev s pomočjo različnih tehnik (ankete, refleksije itd....)
- načrtujejo nadaljnje delo za izboljšanje jezikovnih spretnosti na zapiskih, narejenih med opazovanjem simulacije
- načrtujejo nove simulacije na osnovi zanimanja učencev in njihovih povratnih informacij



## Začetek dela s simulacijo

Preden začnemo s simulacijami, moramo preučiti nekaj pomembnih točk. V tem poglavju so na kratko opisane ključne značilnosti simulacij, vsebuje pa tudi nekaj koristnih napotkov za njihovo učinkovito izvedbo v razredu.

### 1. Ustreznost realnosti - "realnost sodelovanja"

Če želimo, da simulacija uspe, jo moramo podkrepiti z občutkom realnosti. Idealno je, če ustreza življenju in zanimanju učencev, tako da se lahko izražajo z uporabo ciljnega jezika za sporazumevanje med simulacijo. V nasprotnem primeru postane simulacija igra vlog, ki odmakne učence od njih samih, čeprav je koristna- učenci se namreč postavijo v vlogo druge osebe in se ne odzivajo kot oni sami.

Kadar uvajamo simulacije kot novo taktiko učenja jezikov, lahko spodbudimo učence, da predlagajo realne življenjske situacije na osnovi svojih osebnih zanimanj, izkušenj ali načrtov za prihodnost, kot na primer odhod v tujino z namenom študija, delovne prakse ali iskanja službe. To bo dvignilo njihovo motivacijo in hkrati dokazalo uporabnost jezikovnih spretnosti v tujem jeziku v resničnem življenju.

Najpomembnejše je, da mora biti simulacija nenaučena aktivnost. Učenci morajo prevzeti funkcijsko vlogo mentalno in vedenjsko, da bi opravili naloge v situaciji (Jones, 1982, str.5). Najvažnejši del simulacije je, da udeleženci v celoti sprejmejo realnost vloge (naloge in odgovornosti) in pri tem ne razmišljajo kot učenci, temveč prevzamejo funkcijsko vlogo, sicer simulacija ne bo učinkovala. Sprejeti realnost vloge pomeni, da mora učenec, ki na primer dobi vlogo zdravnika, pregledati pacienta in pri tem učinkovito komunicirati, da opravi zastavljeno nalogo. Vloga učencev v simulacijah je torej, da:

- (1) prevzame funkcijsko vlogo (na primer novinarja, kupca, zdravnika, popotnika...)
- (2) »vstopi« v situacijo ali dogodek, in
- (3) oblikuje potek dogodka z izpolnjevanjem nalog in dolžnosti, kot se mu zdi najbolj primerno.

Beseda »funkcijska« (vloga) tu ne pomeni uporabnega jezika v tem smislu, da nekdo zna naročiti obrok v restavraciji ali vprašati za pot. Vključuje družbeni jezik, ki ustreza tej vlogi (funkciji) in primerno komunikativno vedenje, ki vodi do izpolnitve realnosti vloge v simulaciji.

Zato še enkrat poudarjamo pomembnost izbora teme, ki je zanima za učence, saj je tesno povezana s stopnjo motivacije, ki je v tem primeru samodejna, ker motiv izhaja iz funkcije, dolžnosti, odgovornosti in okoliščin, v katerih se znajdejo udeleženci (Jones, 1982). Učenci imajo veliko možnosti, da uspejo ali jim spodleti, medtem ko se pogajajo med simulacijo. Zato se torej ne bo potrebno truditi, da bi motivirali učence, vse dokler sprejemajo realnost svojih funkcij (vlog). Motivacija lahko izvira tudi iz njihovega čustvenega zadovoljstva, da imajo moč sprejemati odločitve, ter da uživajo v komunikaciji in sodelovanju.

Za nejezikovne prednosti in koristi simulacij si oglejte:

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

[http://www.languages.dk/methods/documents/language\\_sim.htm](http://www.languages.dk/methods/documents/language_sim.htm)

## 2. Simulirano okolje

Da bi izpolnili osnovni pogoj simuliranega okolja, ne sme biti nobenega stika med udeleženci simulacije in zunanjim svetom izven razreda (Jones, 1982, str. 5). Pri tem pa ne smemo pozabiti, da je samo okolje simulirano, obnašanje udeležencev pa resnično.

Da povečamo občutek realnosti zlasti pri dolgoročnih simulacijah, je potrebno prilagoditi razred tako, da čim bolj nazorno simulira okolje, v katerem naj bi dejanje potekalo. Če imamo simulacijo v pisarni, preuredimo razred tako, da je čim boljša kopija resnične pisarne. Čeprav to ni vedno praktično, obstaja več načinov za spremembo učnega okolja tako, da je podobno predlaganemu okolju za simulacijo:

- *table lahko prilagodimo tako da so podobne oglasnim deskam v pisarni*
- *Mize lahko postavimo skupaj ali narazen, tako da so podobne delovnim mestom*
- *Odstranimo posterje in slikovne pripomočke, vezanena šolo/pouk in jih nado mestimo z drugimi, ki so povezani z delovnimi prostori v simulaciji*
- *Radio naj igra, po možnosti v ciljnem jeziku, ali pa samo glasba*
- *Na vidnih mestih naj bodo telefoni, računalniki in podobni pripomočki*
- *Osebne stvari, prigrizki in pijače naj bodo na delovnih mestih*

## 3. Trajanje simulacije

V simulacijah dobijo skupine nalogo, ki lahko traja eno samo učno uro ali pa poteka v več urah (glej [www.languages.dk/methods/methods.html](http://www.languages.dk/methods/methods.html)).

Trajanje simulacije ni nujno povezano s kompleksnostjo jezika, potrebne za izvršitev naloge, ker jezikovne spretnosti učencev, uporabljene v simulaciji, določajo njeno jezikovno kompleksnost. Na koncu aktivnosti bodo skupine namreč sprejele odločitev ali vrsto odločitev, ki jih bodo morale razložiti in utemeljiti.

Na začetku je priporočljivo izvesti nekaj kratkih simulacij, tako da učenci čim prej dobijo in posredujejo povratne informacije. Uspešno opravljene kratkoročne naloge bodo dvignile njihovo samozavest in motivacijo, da naredijo še več simulacij. Vendar pa lahko kratkoročne simulacije načrtujemo tudi kot zaporedne dele bolj izčrpane teme, ki jo na koncu povzamemo, da nastane logična celota. Temo "V tuji deželi" (ki je tesno povezana z naraščajočo mobilnostjo v EU) lahko na primer obravnavamo v zaporednih kratkih simulacijah : "Na letališču", "Iskanje stanovanja", "Moj prvi razgovor z delodajalcem", "Zabava za nobve prijatelje in sodelavce" itd.

## 4. Vloga učitelja

Učitelj ne sodeluje pri aktivnostih med simulacijo. Jones pravi, da je učiteljeva vloga biti dober nadzornik. Njegovo vlogo primerja z nadzornikom prometa:« oseba , ki nadzoruje potek prometa, poskuša preprečiti zastoje, vendar ne daje posameznim motoristom navodil, v katero smer naj potujejo.»

Tako tudi učitelj diskretno opazuje dogajanje, medtem ko so udeleženci odgovorni za reševanje danih nalog ali problemov ter za sprejemanje odločitev. Ne sme pogati učencem s predlogi, kako naj se odločijo ali rešijo problem.

Večina učencev dela napake v večini učnih situacij. Učitelj lahko gleda na simulacijo kot na diagnostično aktivnost, med katero si lahko zapiše najpogostejše napake in nato načrtuje uro za odpravljanje le-teh. Popravljanje napak govornega jezika lahko deluje demotivirajoče. Vprašanje je, ali lahko učitelj prevzame to vlogo, ne da bi se

počutil neprijetno, ko med opazovanjem sliši napake in ostaja pasiven. Če želi to vlogo dobro opraviti, mora ostati diskreten opazovalec in ne sme posegati v proces, da bi spodbudil učence k večji aktivnosti. To je nujno, če želimo uresničiti trditev o avtonomiji učencev med simulacijo. Poleg tega učitelj med simulacijo dejansko ni pasiven, saj beleži napake, na katere se lahko osredotoči pri načrtovanju ure po končani simulaciji.

### **5. Raba ciljnega jezika**

Namen in potek simulacije razložimo izključno v ciljnem jeziku (n.pr. CJ-angleščina) ali vsaj večino, razen če imamo opravka z začetniki. Z uporabo maternega jezika bi oslabili osnovno idejo, namreč, da se lahko ciljni jezik uporablja v resnični komunikaciji. V tem primeru ciljni jezik (CJ) pomeni kateri koli jezik, ki ga uporabimo, da bi dosegli njegov komunikativni namen. Ker razmerje med (komunikativno) funkcijo in obliko ni 1proti 1, lahko učenci uporabljajo vrsto različnih jezikovnih struktur za izpolnitev naloge na njihovi ravni.

Če učenci niso dovolj spretni v ciljnem jeziku, da bi se v njem spopadli z zahtevami simulacije, bodo verjetno postali pasivni in prepustili delo drugim članom skupine, ki jezik bolje obvladajo. Čeprav ta problem ni značilen samo za simulacije, temveč tudi za skupinsko delo nasploh, je možnost za pasivno vedenje slabših učencev v simulaciji še večja zaradi učiteljeve opazovalne vloge.

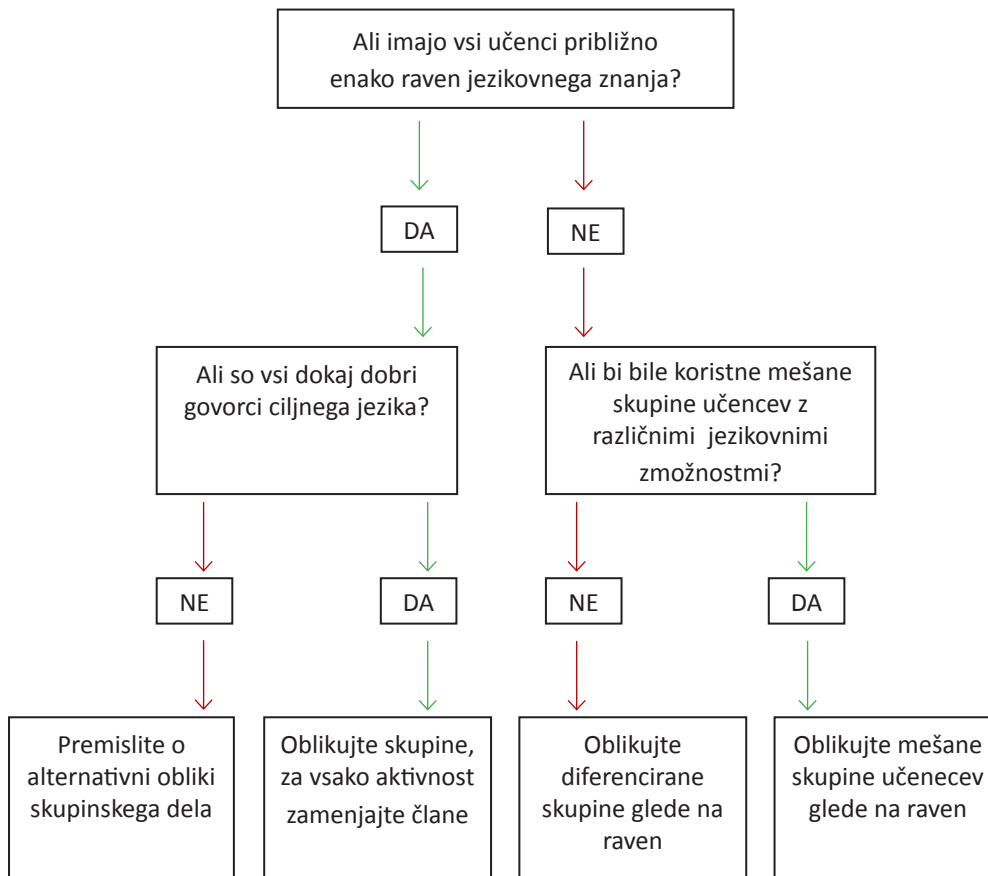
Dobri govorniki katerega koli jezika bodo uspešni v vsaki simulaciji, tudi na višji in bolj kompleksni ravni. Ker je namen simulacije spodbujati učence, da se izražajo na svoji ravni, morajo s simulacijo pridobiti vsi člani skupine in prispevati k nalogi ali vaji na različnih stopnjah. Vendar pa lahko zlasti dolgoročna simulacija učinkuje kot demotivacija in ne kot spodbuda, če se učenci še vedno spopadajo z osnovami jezika. V tem primeru mora simulacija obravnavati dobro znano temo, ki so jo učenci izkusili v resničnem življenju (spraševanje za pot, nakupovanje, priprava obroka za posebno priložnost itd.). V pomoč je tudi močna vizualna in/ali avdio podpora v simuliranem okolju.

### **Oblikovanje skupin**

Ker učitelj pozna svoje učence bolje kot vsak teoretik, je on tisti, ki določa, na kakšen način bo dosegel najboljši učinek pri največjem številu učencev. Če meni, da bodo učenci s šibkejšim znanjem lažje sodelovali s pomočjo jezikovno spretnejših učencev, potem bo oblikoval mešane skupine glede na zmožnosti. V kolikor pa ima občutek, da se ti učenci v mešani skupini ne bodo počutili dobro, bo v smislu diferenciacije oblikoval skupine glede na jezikovno raven učencev. V vsakem primeru se učitelj odloča na osnovi poznavanja učencev in pri oblikovanju skupin tudi pazi, da ni preveč očitno, katere skupine so "pametne/hitre" in katere "počasne". Način oblikovanja skupin je lahko odvisen tudi od vrste dejavnosti/naloge. Če je simulirano okolje na primer neko delovno mesto, skupine oblikujemo naključno in tako poudarimo, da tudi v resničnem življenju ne bodo imeli možnosti izbirati članov svojega delovnega tima. Kadar pa je namen simulacije spodbujati osebne interese in cilje učencev, lahko skupine pomagajo oblikovati sami na osnovi skupnih interesov in/ali ciljev.

Pomembno je, da se učenci zavedajo raznolikosti v delovnih ekipah v resničnem življenju, ki so pogosto sestavljene ljudi z različnimi zmožnostmi, jezikovnimi spretnostmi, osebnostmi, načini dela itd.

Spodnja tabela je lahko v pomoč pri odločitvah za oblikovanje skupin glede na raven jezikovnih spretnosti učencev.



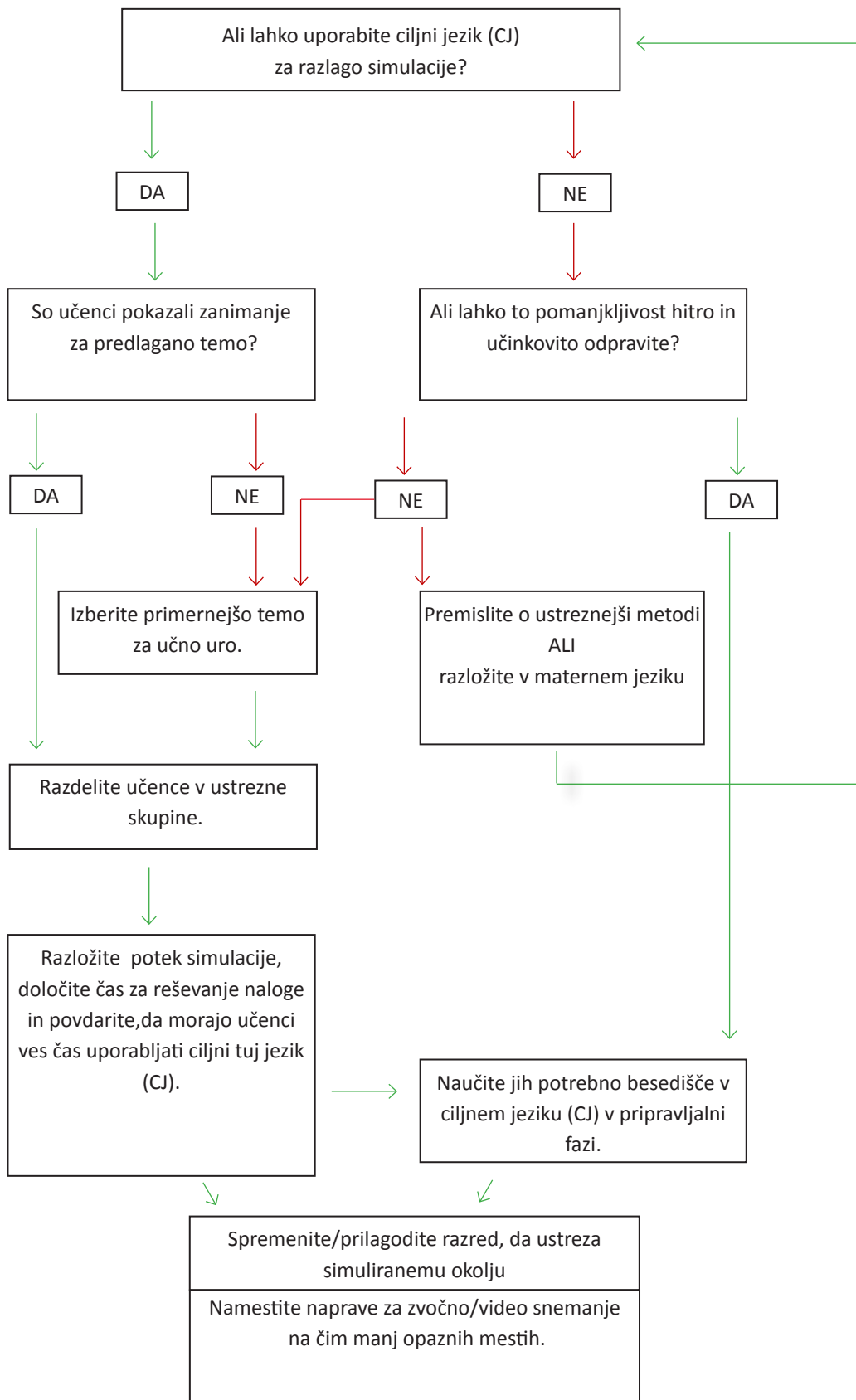
*Kot pri večini oblik skupinskega dela velja ločiti prijatelje in sovražnike, tako da lahko vsaka skupina razvije svojo dinamiko v tem novem "realnem" okolju.*

## Priprava na simulacijo

Pripravljalna faza je ključnega pomena za uspešno simulacijo, zato jo mora učitelj skrbno načrtovati, da bi učencem posredoval vse potrebne informacije. Kasneje jim namreč ne bo mogel dodatno pomagati zaradi svoje specifične, zgolj opazovalne vloge med potekom simulacije.

Priprava na simulacijo naj bi vključevala naslednje učiteljeve aktivnosti:

- Če učenci nimajo izkušenj s skupinskim delom, ali pa jih imajo zelo malo, poudarite koristi sodelovanja pri delu, tako pri učenju kot tudi dolgoročno pri kasnejši zaposlitvi.
- Pojasnite učencem strategije in orodja za reševanje najpogostejših problemov, ki nastanejo pri skupinskem delu (reševanje sporov, pogajanja, strpnost, pomanjkanje samozavesti za aktivno sodelovanje itd.).
- Razložite učencem specifično vlogo učitelja med procesom simulacije (ni učiteljeve aktivne pomoči) in jih pozovite, da vsa morebitna vprašanja postavijo v pripravljalni fazi.
- Preverite zanimanje učencev za izbrano temo ali jih vključite v izbiranje teme, ki jih bo najbolj motivirala, zlasti če prvič izvajate simulacijo.
- Vprašajte učence za predloge in prispevek k adaptaciji razreda v simulirano okolje, ki bo povečalo njihovo motivacijo.
- Podrobno razložite postopek simulacije: oblikovanje skupin, funkcijske vloge/naloge, pričakovani izidi, razpoložljiv čas, tehnike opazovanja (opazovanje, snemanje), kriterije za vrednotenje in ocenjevanje ter nadaljevalne aktivnosti kot n. pr. razgovor s povratnimi informacijami, vrednotenje, ocenjevanje, učna ura za popravljanje napak in vrzeli, ki jih učitelj opazi med simulacijo.
- Eno najpogostejših vprašanj, ki si ga učitelj postavlja v tej fazi je, kateri jezik naj izbere za pripravljalne aktivnosti (CJ, materni jezik ali kombinacijo obeh). To velja zlasti za razrede, kjer je znanje učencev na nizki ravni ali pa so učenci na različnih jezikovnih ravneh. Naslednja tabela je lahko v pomoč pri osnutku pripravljalnega načrta.



## Izvajanje simulacije

- Prepričajte se, da je bila priprava podrobna in ustrezna, da se učenci zavedajo časa, ki ga imajo na voljo za izvedbo simulacije in njenih sestavnih delov in da natančno vedo, kaj od njih pričakujete v posameznih fazah procesa.
- Je bilo možno/nujno prilagoditi razred okolju, ki ga predvideva simulacija? Pozovite učence, naj ustvarijo vizualno gradivo in/ali naj prinesejo predmete, tipične za simulirano okolje - realnost.
- Imajo učenci ves material, potreben za čim bolj učinkovito izvedbo simulacije? Pomembno je, da so prisotna ključna "dejstva" simuliranega okolja, ne pa da si jih udeleženci izmislijo, če želimo obdržati realnost funkcije.
- Ali je postavljena oprema za opazovanje/snemanje dogajanja za vsako skupino?
- Morda učiteljeva prisotnost v razredu ne bo motila učencev- v tem primeru snemanje ni nujno. Zagotovite pa, da učenci ne morejo videti zapiskov, ki jih učitelj beleži med opazovanjem.
- Ali vse skupine in njihovi člani aktivno delajo in prispevajo k postopku simulacije? Če ne, je to potrebno omeniti –seveda po končani simulaciji – za bolj produktivne ure v prihodnosti.
- Je diskusija obstala? Če je tako, popravite časovni načrt, ne da bi posegli v uro, da se učenci ne bodo počutili v slepi ulici.

## Vrednotenje in ocenjevanje simulacije

Vrednotenje in ocenjevanje simulacije verjetno predstavljata največji izziv v celotnem procesu, ker ni poenotenih smernic, ki bi jih lahko uporabili neoziraje se na državni izobraževalni sistem, lokalno prakso in pravila izobraževalnih zavodov. V primerjavi s tradicionalnimi oblikami vrednotenja in ocenjevanja jezikovnih spretnosti, ki ponavadi zahtevajo ustno izražanje ali različne pisne izdelke, naj bi vrednotenje in ocenjevanje simulacije zajelo celotno aktivnost in ne samo končnega izdelka/izida.

Kot pravi Littlejohn (1990): "uporaba simulacij kot orodja za testiranje je pomemben korak v razvoju, ker naj bi omogočala posnemanje situacij, v katerih bodo učenci morali uporabiti jezik" in ta način posnemanja "nam omogoča, da ne vidimo samo jezikovnega izdelka temveč tudi proces, iz katerega je ta jezik nastal. Medtem ko nam standardne metode pokažejo, kako bi učenec morda ravnal v realnem okolju, "simulacije pokažejo, kako učenec to dejansko opravi".

Na koncu simulacije bo učitelj vendarle dobil vtis, kako so učenci in skupine opravile naloge na splošno in ali je bila simulacija uspešna kot vaja. Odgovori na spodnja vprašanja lahko pomagajo pri oblikovanju prvega splošnega vrednotenja:

- So skupine vedele, kaj počnejo?
- So bile zmožne delovati brez pomoči učitelja?
- So delale učinkovito in opravile vse dodeljene naloge?
- So sprejemale odločitve in preučevale možnosti?
- So bile vse skupine/učenci razmeroma dobro motivirani?
- So bile jezikovne interakcije realistične in naravne?
- So učenci sami imeli občutek, da je bila aktivnost koristna?

Ko vrednotimo učinkovitost simulacije, je koristno dobiti povratne informacije od vseh vključenih: učitelja v njegovi vlogi opazovalca/nadzornika in učencev kot udeležencev v aktivnosti. Za podrobnejše vrednotenje lahko uporabimo kombinacijo naslednjih tehnik:

- Vprašalnik za učence (Priloga 1)
- Opazovalni list za učitelje (Priloga 2)
- Tabela za samovrednotenje za učence - "Znam" stavki (Priloga 3)
- Ocenjevalni list za učitelje (Priloga 4)
- Video/avdio posnetki
- Ura poročanja

Poročanje po končani simulaciji je zelo pomembno. Kot prvi Jones, to ni samo povzetek dogajanja; je najbolj kritična faza procesa simulacije. Predlaga, da na začetku poročanja vsakega udeleženca vprašamo, kaj je delal in zakaj. To bo omogočilo učencem, da nadaljujejo svoje komunikativne aktivnosti in vidijo, kaj se je zgodilo. Za učence je to priložnost, da vidijo svoje ravnanje objektivno in drugače, kot so ga izkusili kot udeleženci, prav tako lahko razmislijo o poteku dogodkov med simulacijo. Razložijo lahko svoje odgovore iz vprašalnika (če so ga že izpolnili), opozorijo na vrzeli v besedišču in/ali slovnici, dajo predloge za izboljšanje itd. Med poročanjem se lahko tudi ogromno tudi naučijo iz svojih uspešnih ali neuspešnih izkušenj v simulaciji.

Začetnikom bo morda moral učitelj pomagati, da povedo, kaj so delali in zakaj, ker tega še ne bodo znali v celoti povedati v ciljnem jeziku. Postavlja jim vprašanja kot n.pr. "Kaj je



bila tvoja vloga?”, “Kam si šel?”, “Kaj si želel storiti/kupiti/vprašati?”, “Zakaj si to naredil?” itd. Potem ko vsak poda kratko razlago, lahko učitelj začne z diskusijo. Pri začetnikih je le-ta lahko v maternem jeziku.

Faza poročanja ni namenjena samo ponavljanju argumentov iz simulacije, temveč naj se osredotoča na tiste vidike ravnanja/obnašanja, ki ustrezajo učiteljevim zastavljenim ciljem.

V vsakem primeru mora biti učiteljeva povratna informacija v smislu pozitivnih komentarjev in konstruktivne kritike ter predlogov za izboljšanje.

Če se vam zdi, da bo vaša povratna informacija preveč negativna :

- počakajte nekaj časa in se prepričajte, da se ne boste odzvali “jezno” Wait a period of time to make sure you don't respond “angry”.
- prikažite povratno informacijo kot priložnost za izboljšanje in razvoj in poudarite področja, na katera se želite osredotočiti.

### **Ocenjevanje**

Učencu je težko dati oceno za delo, ki ga je opravil kot član skupine. Vendar bo učitelj s pomočjo posnetega gradiva in/ali zapiskov med opazovanjem lahko ocenil vsakega učenca na osnovi kriterija, ali bi bila večina njegove komunikacije razumljiva nekemu, ki tekoče govori ciljni jezik.

Druge možnosti/predlogi za ocenjevanje so še:

Opisna ocena :

- dobro, zadovoljivo-potrebna izboljšava, ni zmožen opraviti nalogo zadovoljivo
- “Znam” stavki ( Tabela za samovrednotenje za učence -Priloga 3)
- Ocenjevalni list za učitelje (Priloga 4)
- portfelji (glej: <http://www.upv.es/diaal/publicaciones/amparo5.pdf>)

### **Kombinirana ocena:**

- učenčevo samovrednotenje + učiteljeva ocena + pisni izdelek (po dogovoru)
- Učenci in učitelj se dogovorijo o tem, koliko odstotkov predstavlja vsak del ocene.

## Vzorčni načrt učne ure: kratkoročen

Jejte, pijte in se veselíte!



Ta simulacija traja dve učni uri in zahteva od učencev, da organizirajo zaključno večerjo in concert s plesom v imenu Študentskega/dijaškega društva šole.

Vsaka skupina ima na voljo eno uro da se odloči o podrobnostih določenega dela dogodka, kot so lokacija, meni itd. Druga ura je namenjena poročanju skupin in diskusiji celega razreda o prednostih in slabostih odločitev vsake skupine.

## Celotno dogajanje poteka v ciljnem jeziku (L2).

### 1. ura

- Učitelj razloži celemu razredu, da Študentsko/Dijaško združenje na šoli organizira večerjo v obliki bifeja in koncert s plesom ob zaključku leta in da se bodo različne skupine osredotočile na različne dele dogodka. Pisma so poslali vsaki skupini (glej naslednjo stran)
- Potem ko opiše posamezne vidike organizacije dogodka, učitelj ugotavlja, kateri učenci se zanimajo za kateri del organizacije.
- Skupine se oblikujejo glede na zanimanje, pa tudi z upoštevanjem jezikovnih in drugih kriterijev.
- Vsaka skupina prejme pismo, v katerem ni prečrtano tisto področje, za katerega je pokazala zanimanje.
- Učitelj pove skupinam, da imajo eno uro časa za odločitve na svojem področju organizacije. Vsaka skupina imenuje predsednika in tajnico, da organizirata in beležita dogajanje.
- Skupine začnejo z delom. Predsednik void postopek, tajnica pa zapisuje važne točke, odločitve in izbor.
- Učitelj hodi po razredu, vendar ne posega v delo skupin in nikoli ne popravlja napak, ki jih sliši. Če se določene napake ponavljajo, jih učitelj neopazno zabeleži.

\* Če se ura snema, prisotnost učitelja v razredu ni potrebna.\*

- Učitelj mora zagotoviti, da vsi učenci sodelujejo. Diferenciacija v skupinah je lahko odgovor za naslednje vaje. Če pozornost popušča, je učitelj morda določil preveč časa za vajo in bo moral spremeniti strukturo v naslednjih zaporednih kratkoročnih simulacijah.

## Pismo Študentskega združenja

24 April 2004

Dear Fellow Students,

As you know, the Student Association are holding a buffet dinner and concert-dance to mark the end of the 2003-04 session on 18 June 2004.

Your group's offer to help is welcome, and the Committee would be grateful if you could take care of matters concerning the choice of ~~guest speaker/band/~~ menu/~~drinks/transport/venue~~ for the event.

The Committee will be meeting again on 3 May at 3.30 pm to discuss progress. We look forward to hearing the decisions of your group regarding the item left undeleted above.

Yours faithfully,

*Catriona NicSuain*

Catriona NicSuain  
Secretary

## **Celotno dogajanje poteka v ciljnem jeziku (L2).**

### **2. ura**

- Vsaka skupina izbere predstavnika za poročanje, ki uporabi zapiske, narejene med simulacijo.
- Predstavniki na kratko povzamejo izbor/odločitve svoje skupine v zvezi z organizacijo dogodka.
- Nato člani drugih skupin postavljajo vprašanja predstavnikom vsake skupine, kot n.pr. zakaj so izbrali lokacijo X namesto lokacije Y. Predstavniki zagovarjajo in utemeljujejo, če je potrebno, tudi s pomočjo ostalih članov skupine. svoje odločitve
- Včasih je morda primerno, da učitelj ponovi določena vprašanja in pri tem diskretno popravi napake.
- Potem ko se cel razred strinja z organizacijo posameznih delov prireditve, lahko končne odločitve zapišemo na tablo ali na večji list papirja.
- Tema dvema učnima urama lahko sledi še izdelava različnih pisnih izdelkov - oblikovanje šplakatov, oglasa, vstopnic itd.

## Vzorčni načrt učne ure: dolgoročen

### Kako preživeti na samotnem otoku ?



V tej simulaciji si morajo učenci predstavljati, da bodo zaradi globalnega segrevanja nižji predeli dežele poplavljeni. Samo nekaj visokogrskih predelov in otokov bo varnih za bivanje.

Skupine učencev pošljemo na nenaseljen otok Mingulay ob zahodni obali Škotske in morajo pripraviti načrte za evakuacijo.

Vsaka skupina lahko na Mingulay prepelje samo 20 ljudi v dveh srednje velikih ribiških čolnih. Število oseb in stvari je torej omejeno.

Simulacija traja 5 učnih ur, vendar jo lahko razširimo na 7 ur in prilagodimo jezikovnim zmožnostim učencev.

## **Celotno dogajanje poteka v ciljnem jeziku (L2).**

### **1. ura**

- Učitelj razloži učencem, da se morajo lokalni prebivalci zaradi globalnega segrevanja preseliti na hribovit otok Mingulay. Vendar tam ne bo prostora za vse. Na otoku ni zgradb, primernih za bivanje in zima se približuje. Glavna naloga je, da morajo učenci izbrati 20 ljudi (ali tipov ljudi), ki bodo dobili priložnost, da preživijo veliko poplavo in ustanovijo novo skupnost. T
- Učitelj razloži, da mora vsaka skupina:
  - o uskladiti izbor oseb;
  - o uskladiti izbor stvari, hrane, goriva, kulturnih predmetov itd.
  - o pripraviti načrt za prvi teden bivanja
  - o ustvariti osnove za uspešno delujočo skupnost, ki bo sposobna preživeti
- Učitelj skuša ugotoviti, katere učence zanima katera od zgornjih nalog in skladno s tem oblikuje skupine (odloči se tudi, ali bodo skupine mešane ali diferencirane glede na jezikovne zmožnosti).
- Učitelj na kratko predstavi, kako bo vaja potekala vsako učno uro in pojasni, da v simulaciji ne bo aktivno sodeloval.
- Učencem pove, da bo simulacija trajala 5 (ali 7) učnih ur vključno s trenutno uro in da bo zadnja ura namenjena poročanju pred celim razredom ter diskusiji o rezultatih.
- Odvisno od ravni jezikovnih spretnosti razreda ali skupin lahko simulacijo razširimo na 7 učnih ur, pri čemer se delo v 3. in 4. uri razporedi v štiri učne ure (nove ure 3-6), kjer je vsaka ura posvečena samo eni nalogi od štirih in ne dvema.

## **2. ura**

- Vsaka skupina dobi komplet kartic (glej stran 29) in se odloči, kdo se bo osredotočil na katero področje dela/nalogo. Predsednik skupine določi, kako bo skupina delovala v vseh petih urah, vendar pri tem upošteva tudi mnenja drugih članov. Enotnost/soglasnost v skupini je zelo pomembna.
- Vsaka skupina skupaj pregleda kartice in pri tem beleži morebitna področja, ki bi lahko privedla do spora ali težav., vendar še ne sprejema končnih odločitev.
- Učenci lahko tudi sestavijo seznam pozitivnih, negativnih in "zanimivih" izidov/rezultatov.

## **3. ura (ali 3.in 4.ura za podrobnejšo diskusijo)**

- Skupine začnejo delo z izbiranjem oseb in tako naprej, tajnica dela zapiske, kot zahteva naloga.
- Nato se skupine odločijo, kako bo potovanje potekalo.

## **4. ura (ali 5.in 6.ura za podrobnejšo diskusijo)**

- Skupine odločajo, kako naj bivanje v prvih tednih čim bolj uspešno poteka.
- Nato se odločijo, kako bodo dolgoročno zagotovili uspešnost nove kolonije.

## **5. ura (ali 7.ura za podrobnejšo diskusijo)**

- Predstavniki za poročanje povzamejo odločitve svoje skupine in jih poskusijo utemeljiti. Na primer: Zakaj se je skupina A odločila, da starejša gospa in duhovnik ne bosta v skupini za evakuacijo.
- Skupine postavljajo predstavnikom vprašanja o odločitvah. Če je potrebno, se lahko vključijo tudi učenci, ki so bili zadolženi za posamezne naloge in podprejo predstavnika pri utemeljitvah.
- V kolikor čas dovoljuje, lahko odločitve vsake skupine prikažemo v razredu, tako da jih lahko vsi preberejo.

## **Nadaljnje delo**

- Učitelj lahko uporabi svoje zapiske z opazovanja pri načrtovanju ure za izboljšanje določenih jezikovnih napak/pomanjkljivosti, v kolikor je to potrebno.
- Če so se učne ure simulacije snemale, lahko učenci gledajo posnetke svojih aktivnosti med simulacijo. Namen tega je:
  - o da jih opogumimo/spodbudimo, s tem ko vidijo sebe pri opravljanju nalog s po močjo uporabe tujega jezika;
  - o da jim pomagamo videti napake pri uporabi besedišča, struktur in izgovorjave.
- Diskusija na ravni celega razreda lahko pokaže, ali se je dvignila samozavest manj samozavestnih učencev.
- Celotna simulacija lahko predstavlja osnovo za vrsto razširjenih in diferenciranih ustnih in pisnih nalog.
- Učenci lahko izpolnijo vprašalnik in tabelo za samovrednotenje, učitelj pa posreduje povratno informacijo na osnovi svoje evalvacije. Pomembno je, da so učenci seznanjeni s kriteriji vrednotenja/ocenjevanja pred začetkom simulacije, kar jih bo motiviralo za doseganje boljših rezultatov.



## Kartice za sprejemanje odločitev

### Who's going with you?

You only have room for 20 people.

Who will you choose, eg:

imam/minister/priest/rabbi?

doctor/nurse/first aider?

grandparents?

Maths teacher/Primary teacher?

computer programmer?

joiner/bricklayer/painter?

rap/hip hop/folk singer?

Why have you chosen those 20?

Do you want to change your mind?

Who was easy to choose?

Who was hard to leave behind?

### What are you taking with you?

You can't bring much. You only have two medium sized fishing boats for everyone and everything.

CD player/DVD/video/radio/TV?

books? - what kind?

candles/lightbulbs/torches?

beer/vodka/whisky?

frozen/dried/salted food?

cigarettes/cigars/tobacco/etc?

building blocks?

wool/cotton/black plastic?

What will you really **need**?

Can you afford any luxuries?

### The First Few Weeks

It's late November. It's getting wet and cold. The winds are rising and snow isn't far away.

The only buildings left on the island are roofless, the glass has gone on the windows and the doors are off the hinges. There are wild sheep and goats in the hills. Some wild barley and oats are growing nearby. The pier is OK.

If you forgot some essentials, what can you do to get by? Can you?

### A New Society

If you survive the winter, you need to plan ahead. The society will need food, homes, infrastructure and children.

Will it be enough just to survive? Is it to be survival of the fittest? What kind of society do you want to live in? Do you want to re-create the society you live in now?

How can you put the foundations in place to ensure that your society does not degenerate into a "Lord of the Flies" type scenario?

## Literatura in viri

- 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
- 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>
- <http://www.upv.es/diaal/publicaciones/amparo5.pdf>
- <https://teaching.unsw.edu.au/>
- Wong Kate, discussions on the forum at: [www.teachingenglish.org.uk](http://www.teachingenglish.org.uk)

## Priloge

### Priloga 1: VPRAŠALNIK ZA UČENCE

① Če primerjate to simulacijo z drugimi jezikovnimi aktivnostmi v vašem razredu (bralno in slušno razumevanje, vaje iz besedišča in slovnice, teste, delo v parih itd.), ali se vam zdi:

- a. **bolj zanimiva**
- b. **manj zanimiva**
- c. **enako**

② Če ste odgovorili "bolj zanimiva", zakaj? (lahko izberete več odgovorov)

- a. **bolj sem se zabaval/a**
- b. **užival/a sem v diskusiji z mojo skupino**
- c. **imel/a sem več časa za uporabo tujega jezika kot pri običajni uri**
- d. **bil/a sem bolj sproščen/a, ker mi ni bilo treba govoriti pred učiteljem ali celim razredom**
- e. **moje aktivno sodelovanje ni bilo odvisno od naučenega besedila iz učbenika**
- f. **vse zgoraj navedeno**
- g. **drugo** \_\_\_\_\_ (prosim navedite)

③ So bila navodila v ciljnem jeziku pred simulacijo dovolj jasna? Ste vedeli, kaj natančno se od vas pričakuje?

- a. **da**
- b. **ne (razlaga bi morala biti v mojem maternem jeziku)**
- c. **delno (potreboval/a bi nekaj prevodov)**

④ Vam je bila vaša skupina všeč?

- a. **da**
- b. **ne, ker drugi člani skupine niso bili dovolj aktivni/niso dovolj pomagali**
- c. **ne, ker drugi člani skupine bolje govorijo in nisem mogel/mogla veliko prispevati**
- d. **drugo** \_\_\_\_\_ (prosim navedite)

⑤ Je bila tema simulacije ustrezna glede na vaše zanimanje?

- a.a. **da**
- b. **ne**
- c. **delno**

Če delno, zakaj? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**6** Se vam zdi simulacija koristna za vašeživljenje v prihodnosti (čeprav vas ni preveč zanimala)?

- a. da
- b. ne
- c. delno

Če delno, zakaj? \_\_\_\_\_

---

**7** Je sprememba/prilagoditev razreda (slikovna podpora v obliki posterjev, predmetov, delovnih mest itd.) v pomoč pri delu in vas je dodatno motivirala ?

- a. da
- b. ne
- c. delno

Če delno, zakaj? \_\_\_\_\_

---

**8** Ste imeli dovolj časa, da ste se s člani vase skupine pogovorili o nalogah in odločitvah?

- a. da
- b. ne

**9** Če ste na prejšnje vprašanje odgovorili "ne", koliko dodatnega časa bi potrebovali?

- a. manj kot 45 minut
- b. približno 1 uro
- c. več kot 1 uro

**10** Ali ste pogrešali učiteljevo sodelovanje med simulacijo?

- a. da, ker želim povratno informacijo o napakah
- b. da, ker je skupina potrebovala pomoč, da bi nadaljevala
- c. ne, ker sem lahko bil/a ustvarjal/en (nihče mi ni rekel, kaj naj storim na vsakem koraku)
- d. ne, sem imel/a skupaj s člani skupine možnost preveriti naše komunikacijske spretnosti v situaciji, ki ni bila vnaprej naučena situation
- e. delno (v določenih trenutkih)
- f. drugo \_\_\_\_\_ (prosim navedite)

**11** Katera oblika vrednotenja vaših dosežkov se vam zdi najbolj primerna?

- a. učiteljevo vrednotenje na osnovi njegovega opazovanja (in posnetkov, če so na voljo)
- b. samovrednotenje
- c. vrednotenje članov skupine



- d. vse zgoraj naštetu  
e. kombinacija \_\_\_\_\_ (prosim navedite)

12 *Kako naj se simulacija ocenjuje?*

- a. brez ocene  
b. samo z opisno oceno (e.g.: dobro, zadovoljivo, nezadovoljivo)  
c. z oceno, ki jo sestavlja samovrednotenje (50%) in učiteljeva ocena (50%)  
d. z vrednotenjem po vnaprej določenih kriterijih  
e. drugo \_\_\_\_\_ (prosim navedite)

13 *Bi želeli še kdaj vaditi svoje jezikovne spretnosti s simulacijo?*

- a. da  
b. ne  
c. ne vem / zdajle se ne morem odločiti

14 *Katero temo/situacijo bi izbrali za naslednjo simulacijo? (lahko navedete več predlogov po prednostnem vrstnem redu)*

- a. \_\_\_\_\_  
b. \_\_\_\_\_  
c. \_\_\_\_\_

## Priloga 2: Opazovalni list za učitelje

<b>BEHAVIOUR and ACTIVITIES</b>	Da	Ne	Delno	Opombe/rešitve Šibke točke-potrebna izboljšava
1. Večina učencev je pokazala zanimanje za izbrano temo/nalogo				
2. Učenci so si pomagali s simuliranim okoljem (materialom, uporabljenim za prilagoditev razreda) pri premagovanju vrzeli v besedišču/frazah				
3. Člani skupine so pogosto postavljali vprašanja drug drugemu, da bi potrdili strinjanje ali razumevanje				
4. Člani skupine so dovolili drug drugemu dokončati govor, ne da bi se pri tem prekinjali				
5. Člani skupine so pogosto spraševali drug drugega za pojasnila in poskušali najti odgovore				
6. Učenci so med razpravo pogosto uporabljali neverbalno komunikacijo				
7. Videti je bilo, da snemanje moti učence				
8. Videti je bilo, da učenci uživajo v svojih funkcionalnih vlogah				
9. Večina skupin je sprejela odločitve s pogajanjem brez sporov				
10. Večina učencev je izražala svojo osebnost z argumentiranjem svojega stališča				
11. Skupina je ostala osredotočena na nalogo kljub različnim mnenjem in nesoglasjem				
12. Diskusija je včasih zašla v slepo ulico				
13. Večina članov skupine je med seboj pozitivno sodelovala/komunicirala				
14. Učenci so delali slovnične in leksikalne napake, ki pa niso vplivale na izvršitev nalog(e)				
15. Učenci so uporabljali ustrezne fraze za izražanje strinjanja/nestrinjanja ter za zagovarjanje/argumentiranje svojih stališč				
16. Učenci so vedeli, kaj se od njih pričakuje v celotnem procesu simulacije.				
<b>Splošni zaključki</b>				
Rezultat moje strategije oblikovanja skupin so bile učinkovito delujoče ekipe				
V pripravljalni fazi so dobili učenci vse informacije, potrebne za uspešno izvedbo simulacije				
Uspelo mi je ostati v opazovalni (neaktivni) vlogi med celotno simulacijo				

### Priloga 3: Tabela za samovrednotenje za učence

SPLOŠNE kompetence		1	2	3	4	Točke
1	Znam sodelovati v skupinskem delu	Nisem znal-a sodelovati	Včasih sem sodeloval-a, a sem večino dela prepustil-a drugim	Večino časa sem sodeloval, l ahko bi prispeval-a več	Zdi se mi, da sem dobro sodeloval-a in v celoti prispeval-a k skupinskemu delu	
2	Znam uporabljati ciljni jezik, ko govorim s člani skupine	Nisem znal-a uporabljati ciljnega jezika (CJ*) v veliki meri	Uporabljal-a sem CJ, vendar je bilo težko	Uporabljal-a sem CJ, vendar nekaterih stvari nisem znal-a povedati	Uporabljal-a sem CJ dokaj tekoče in z lahkoto	
3	Znam zagovarjati svoja stališča	Poskušal-a sem, a mi ni uspelo veliko	Uspel-a sem, a je bilo težko	V glavnem mi je uspelo, včasih pa ne	To se mi je zdelo lahko	
4	Znam pojasniti razloge za svoje odločitve	Poskušal-a sem, a mi ni uspelo veliko	Uspel-a sem, a je bilo težko	V glavnem mi je uspelo, včasih pa ne	To se mi je zdelo lahko	
5	Znam izraziti predloge članom skupine	Poskušal-a sem, a mi ni uspelo veliko	Uspel-a sem, a je bilo težko	V glavnem mi je uspelo, včasih pa ne	To se mi je zdelo lahko	
6	Znam vprašati druge za pojasnilo, če česa ne razumem	Poskušal-a sem, a mi ni uspelo veliko	Uspel-a sem, a je bilo težko	V glavnem mi je uspelo, včasih pa ne	To se mi je zdelo lahko	
7	Znam dokončati zastavljeno nalogo	Poskušal-a sem, a mi ni uspelo veliko	Uspel-a sem, a je bilo težko	V glavnem mi je uspelo, včasih pa ne	To se mi je zdelo lahko	
8	Znam uporabiti veliko besed pri svojem izražanju	Moje besedišče je skromno	Uspeva mi, vendar potrebujem mnogo več besedišča	V glavnem mi je uspelo, vendar nekaterih besed nisem znal-a	Ugotovil-a sem, da poznam večino besed, bilo je lahko	
9	Znam uporabiti vrsto slovnčnih struktur pri svojem izražanju	Uporabljam samo preproste stavke	Poskušam uporabljati tudi daljše stavke, a je težko	V glavnem mi uspeva, a se moram še učiti	Pri uporabi različnih struktur se počutim dokaj samozavestno	
<b>TOTAL</b>						

\*CJ= Ciljni jezik

<b>POSEBNE KOMPETENCE V ZVEZI S TEMO/NALOGO (primer)</b>						
<b>»V tujem mestu«</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>Točke</b>
1	Znam postavljati vprašanja v zvezi z orientacijo in razumem odgovore	Naloga je bila zame pretežka, da bi jo dokončal	Moram še vaditi besedišče in fraze	Uspelo mi je, vendar s pomočjo drugih v skupini	To mi je uspelo opraviti samostojno	
2	Znam izraziti zanimanje za določene znamenitosti v mestu in utemljiti svoje odločitve	Naloga je bila zame pretežka, da bi jo dokončal	Moram še vaditi besedišče in fraze	Uspelo mi je, vendar s pomočjo drugih v skupini	To mi je uspelo opraviti samostojno	
3	Znam pridobiti informacije o pomembnejših zgradbah in storitvah v mestu kot so: banka, turistična agencija, bolnica itd.	Naloga je bila zame pretežka, da bi jo dokončal	Moram še vaditi besedišče in fraze	Uspelo mi je, vendar s pomočjo drugih v skupini	To mi je uspelo opraviti samostojno	
4	Znam opisati pot do izbranih ciljev na načrtu mesta	Naloga je bila zame pretežka, da bi jo dokončal	Moram še vaditi besedišče in fraze	Uspelo mi je, vendar s pomočjo drugih v skupini	To mi je uspelo opraviti samostojno	
5	Itd.					
<b>SKUPAJ</b>						



## Priloga 4: Ocenjevalni list za učitelje

Ime in priimek učenca		1	2	3	4	Točke
1	Učenec zna sodelovati v skupinskem delu	Ni znal-a sodelovati	Sodeloval-a včasih, vendar je večino dela prepustil-a drugim v skupini	Večino časa je sodeloval-a, a bi lahko prispeval-a več	Dobro je sodeloval-a in v celoti prispeval-a k skupinskemu delu	
2	Učenec zna uporabljati CJ* , ko se pogovarja s člani skupine	Ni znal-a uporabljati CJ* v veliki meri	Uporabljal-a je CJ, a je bilo videti, da je težko zanj-o.	Uporabljal-a je CJ, a nekaterih stvari ni znal-a povedati	CJ je uporabljal-a dokaj tekoče in z lahkoto	
3	Učenec zna zagovarjati svoja stališča	Poskusil-a je, a mu/ji ni uspelo mnogo	Uspel-a je, a le s težavo	V glavnem je uspel-a, včasih le ne	Zelo dobro je opravil-a	
4	Učenec na pojasniti razloge za svoje odločitve	Poskusil-a je, a mu/ji ni uspelo mnogo	Uspel-a je, a le s težavo	V glavnem je uspel-a, včasih le ne	Zelo dobro je opravil-a	
5	Učenec zna izraziti predloge članom skupine	Poskusil-a je, a mu/ji ni uspelo mnogo	Uspel-a je, a le s težavo	V glavnem je uspel-a, včasih le ne	Zelo dobro je opravil-a	
6	Učenec zna vprašati druge za pojasnilo, če česa ne razume	Poskusil-a je, a mu/ji ni uspelo mnogo	Uspel-a je, a le s težavo	V glavnem je uspel-a, včasih le ne	Zelo dobro je opravil-a	
7	Učenec zna dokončati zastavljeno nalogo	Poskusil-a je, a mu/ji ni uspelo mnogo	Uspel-a je, a le s težavo	V glavnem je uspel-a, včasih le ne	Zelo dobro je opravil-a	
8	Učenec zna uporabiti veliko besed pri svojem izražanju	Zelo skromno besedišče, ki otežuje sodelovanje	Potrebuje širše besedišče, vendar je sednaje ravno zadostovalo za nalogo	Ustrezno besedišče, a je bilo nekaj besed, ki jih ni poznal-a	Obsežno besedišče, rabljeno z nekoliko fleksibilnosti	
9	Učenec zna uporabiti vrsto slovnčnih struktur pri svojem izražanju	Uporablja samo preproste stavke	Poskuša uporabljati daljše stavke, a je težko	V glavnem mu uspeva, vendar se mora še učiti	Samozavsten pri uporabi vrste različnih struktur	
<b>SKUPAJ</b>						

\*CJ= Ciljni jezik