



VITA D'AULA



La simulazione globale nei corsi aziendali. Un percorso

Tra i metodi che più mi hanno colpita in questi anni, oggi racconto quello della simulazione globale (*Simulation Globale* in francese, dalla cui tradizione didattica nasce), metodo descritto in modo approfondito da Sandra Montali.¹

Può darsi, anzi ci sono ottime probabilità, che ne abbiate sentito già parlare, oppure che l'abbiate già scelto nelle vostre aule. Io l'ho conosciuta da una collega straordinariamente creativa con cui ho avuto il piacere di collaborare per qualche anno nell'ambito del lavoro in università.

La SG si caratterizza per questo: "Mentre nei giochi di ruolo e di simulazione si cerca di riprodurre un pezzo di realtà (o di utopia) in tempi piuttosto limitati ed in situazioni precisamente definite, la simulazione globale è un progetto di respiro più ampio, un lavoro di una certa durata per immaginare o (ri)-costruire una porzione di mondo in sé completa e coerente".²

E quindi, come conseguenza, "sono i partecipanti del gruppo a decidere man mano come strutturare questo spazio-cornice, di quali personaggi popolarlo, che tipo di storie ambientarvi. E la realtà che vanno a progettare e creare, a sua volta, può contenere qualcosa di ognuno, ospitandone sogni, desideri o timori espressi attraverso diverse forme testuali e culturali. I primi passi di una S.G. sono definiti molto precisamente, ma una volta messo in moto il meccanismo creativo nessuno sa veramente cosa potrebbe venir fuori. La pianificazione si limita a provvedere ai materiali e agli spunti per il lavoro, tutto il resto è un viaggio nell'ignoto per tutti i partecipanti, e anche per gli insegnanti, che a loro volta sono coinvolti in prima persona nel processo".³

È un metodo che ha molti vantaggi: da un lato permette di lavorare su tutte le macro-abilità grazie alle varie attività che vengono proposte all'interno della situazione-cornice, mentre viene favorito il confronto interculturale. Inoltre, nello svolgimento della simulazione globale la cooperazione tra studenti diventa la regola, senza non si procede. Infine, è un metodo dove l'insegnante diventa davvero regista, non più conoscitore onnisciente che sta in cattedra a raccontare, e viene attivamente coinvolto nel processo mentre gli studenti sono liberi di scegliere, creare, costruire.

C'è un altro aspetto che mi preme sottolineare, che a volte viene percepito come svantaggio (ma in realtà secondo me non lo è): richiede un grande lavoro di preparazione e "assemblaggio" di quanto prodotto ad ogni incontro, che concorre a formare il prodotto finale contenente tutte le produzioni realizzate durante il percorso. Se infatti, come è ovvio, da un lato questo richiede un grande investimento di tempo, dall'altro permette all'insegnante di realizzare appieno quanto scritto sopra, quell'essere attivamente coinvolto che è insieme conseguenza e premessa indispensabile per il successo di ogni simulazione globale.

¹ S. Montali, *Italiano con l'immaginario*, Bolzano:Bu Press, 2016

² <https://www.itals.it/simulazione-globale-testi-lingua-sognando-insieme-i>

³ Idem



VITA D'AULA



A proposito del lavoro di preparazione, va sottolineato come sia importante dedicare spazio e la giusta attenzione a questa fase. Poiché nella SG ciò che accadrà è sconosciuto a tutti, anche all'insegnante, perché gli sviluppi sono imprevedibili e accolgono le suggestioni dell'aula, e se è vero che "chi ben comincia è a metà dell'opera", è nella ricchezza e varietà di testi, immagini e suggestioni proposti nella fase dei preparativi che si creano i presupposti per un coinvolgimento attivo e felice degli studenti.

Gli scenari "classici" per la simulazione globale sono l'hotel, il palazzo e l'isola: la simulazione, che occupa un lungo periodo di tempo (dalle 20 ore minime alle 40 o 60), si realizza in scenari con confini chiaramente delineati. Bambini, ragazzi e giovani adulti generalmente accolgono con molto favore la scelta di questo metodo.

Quando ho pensato di proporre un percorso basato su questo metodo in corsi per adulti in ambito aziendale, ho però adottato alcuni accorgimenti extra prima di dare il via ai lavori. Anzitutto, ho spiegato chiaramente cosa avremmo fatto e ho dettagliato come l'avremmo fatto. È importante infatti ricordare che «l'ispirazione di partenza delle S.G. è di natura letteraria e per fare un lavoro di questo genere occorre ottenere una sorta di "complicità letteraria" da parte dei partecipanti. Dunque non va proposto questo gioco a gruppi che intendono la lingua unicamente come strumentale e prediligono attività analitiche e grammaticali». ⁴ Non è difficile immaginare come questo caso si dia più frequentemente (pur, certo, non esclusivamente, e pur non essendo sempre e necessariamente così) tra apprendenti adulti. Infatti, aggiungo, ho proposto la simulazione globale in gruppi con cui già lavoravo da tempo, dove ormai la scelta di non vivere la lingua in ottica esclusivamente strumentale era non solo chiara, ma anche condivisa.

Dopo aver spiegato, all'inizio di un incontro, cosa avremmo fatto durante il percorso di SG, ho chiesto loro di pensarci fino a fine lezione, e poi di dirmi se fossero d'accordo sullo sperimentare questo metodo per loro completamente nuovo. Solo una volta avuto la loro meditata abbiamo ufficialmente avviato la sperimentazione.

Il percorso che racconto ora è stato proposto a un gruppo di livello A2 ed è durato 20 ore.

Date le necessità dei corsisti, cioè migliorare la propria comunicazione in ambito aziendale, abbiamo scelto lo scenario *Azienda*, avendo però cura di scegliere un'azienda di un settore completamente diverso dal loro.

La SG si è sviluppata come segue.

Primo incontro: l'azienda. Che tipo di azienda è? Di cosa si occupa? Quanto è grande? Dove si trova? Quando e da chi è stata fondata?

⁴ Idem



VITA D'AULA



Secondo incontro: i luoghi. Quali sono le caratteristiche fisiche, climatiche e culturali del luogo dove si trova l'azienda?

Terzo incontro: i dipendenti. Ciascuno studente definisce la propria identità nell'azienda. Abbiamo realizzato una carta d'identità, che riportava i seguenti dati: nome, cognome, nazionalità, ruolo in azienda, personalità, segni particolari (fisici o caratteriali), oggetto che lo caratterizza

Quarto incontro: un ricordo del periodo trascorso in azienda (narrazione al passato, in forma scritta e a coppie, di un episodio particolare, che coinvolga due studenti insieme).

Quinto incontro: racconto in coppia (dialogato e teatrale) dell'episodio narrato durante l'incontro precedente

Sesto incontro: il quartier generale. Descrizione, disegno delle planimetrie, vantaggi e svantaggi del luogo.

Settimo incontro: regole, divieti e possibilità. Stesura del regolamento aziendale e di ciò che è permesso e non permesso fare (uso dei modali e dell'impersonale). Disegno di cartelli presenti in azienda e scrittura di breve didascalia esplicativa per ciascuno.

Ottavo incontro: l'evento improvviso. La visita di un importante cliente. Chi è il cliente, perché visiterà l'azienda, quanto durerà la sua visita.

Nono incontro: organizzare la visita. Dal biglietto aereo all'alloggio, senza dimenticare una pianificazione delle giornate di visita ed eventuali pranzi/cene, il personale si riunisce per discutere quali passi è necessario fare

Decimo incontro: la preparazione. Ciascuno svolge il compito che gli è stato assegnato durante la riunione della lezione precedente. Poi ci si confronta e si verifica che tutto sia pronto per accogliere il cliente.

Al termine del percorso ho assemblato un libro che raccoglieva tutte le produzioni scritte realizzate, curate anche nell'estetica come è la stessa Sandra Montali a suggerire, e che è rimasto agli studenti come segno tangibile e ricordo del percorso fatto insieme.

Voi avete sperimentato la simulazione globale? In che contesti? Come è andata? Quali punti forti e quali eventuali criticità riscontrate?

Nadia Fiamenghi

Vuoi raccontarci la tua esperienza in aula, arricchire queste considerazioni con le tue, oppure offrire nuovi spunti per la discussione? Scrivici a questo indirizzo vitad aula@loescher.it