



Magyarország-Románia
Határon Átnyúló Együttműködési
Program 2007-2013
Programul De Cooperare
Transfrontalieră
Ungaria-România 2007-2013

Két ország, egy cél, közös siker!
Două țări, un scop, succes comun!

HURO/1001/138/2.3.1 "THNB"



*PROGRAM DE DEZVOLTARE A TALENTULUI
PRIN METODE DE DRAMĂ EDUCATIONALĂ
LA
LIMBA ENGLEZĂ*



**Realizat în cadrul proiectului „Talentul este fără frontiere”
HURO/1001/138/2.3.1, finanțat din fondurile Programului de Cooperare
Transfrontalieră Ungaria-România 2007-2013**

**Conținutul acestui material nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a Uniunii
Europene.**

www.huro-cbc.eu

www.hungary-romania-cbc.eu



Európai Unió

Európai Regionális Fejlesztési Alap

Uniunea Europeană

Fondul European de Dezvoltare Regională



În perioada 01.06.2012-31.05.2013, Școala cu clasele I- VIII Nr. 10 Satu Mare, împreună cu Școala Eötvös József (Nyíregyháza, Ungaria), derulează proiectul intitulat „Talent has no Borders”/ „Talentul este fără frontiere” HURO/1001/138/2.3.1, în cadrul Programului De Cooperare Transfrontalieră Ungaria-România 2007-2013.

Obiectivul principal al proiectului constă în pregătirea metodologică a cadrelor didactice în vederea dezvoltării talentului și a realizării unui învățământ de calitate (descoperirea și dezvoltarea talentului elevilor).

Activitățile principale realizate pe parcursul proiectului sunt următoarele:

- Conferința de lansare
- Realizarea și dezvoltarea unor programe de excelență
- Nyíregyháza: pedagogie dramaturgică franceză, geografie - turism pentru tineri, educație fizică (trambulină)
- Satu Mare: pedagogie dramaturgică engleză, cunoașterea și protecția mediului, fizică
- Transferul cunoștințelor legate de metodologia activităților de excelență
- Ședințe de lucru, perfecționarea cadrelor didactice, interasistențe, schimb de profesori
- Activități comune de excelență în instituțiile partenere
- Dezvoltări E-learning
- Conferința finală.

În cadrul acestui proiect a fost realizat materialul de mai jos.

Conținut

1. Introducere 3

I. PARTE TEORETICĂ 4

2. Drama 4

2.1 Caracteristicile dramei 4

2.2. Drama în contextul predării limbilor străine 5

2.3. Folosirea dramei și beneficiile ei 6

2.4. Motivația și succesul 7

2.5. Drama și mediul înconjurător 9

2.6. Drama și rolul profesorului 9

3. Competențe lingvistice 10

3.1. Sisteme de limbă și competențe lingvistice în contextul predării prin metode de dramă 10

3.2 Natura comunicării 11

3.3. Vorbirea 12

3.4. Scrierea 12

3.5. Citirea 13

3.6. Ascultarea 13

3.7. Sisteme de limbă - vocabularul 14

3.8. Sisteme de limbă - gramatica 14

II. PARTE PRACTICĂ 15

4. Exerciții de dramă 15

4.1. Familiarizarea cu exercițiile de proiectare a vocii 15

4.2. Exerciții de pronunție prin poezii și expresii “tongue twisters” 16

4.3. Activități de încălzire 18

4.4. Joc de rol 20

4.5. Simularea 22

4.6. Improvizația 22

4.7. Jocuri de povestire 28

5. Planuri de lecție de dramă 29

6. Concluzii 35

Planificarea orelor de dramă educațională la limba engleză 37

Bibliografie 41

Pagini de internet 42

1.INTRODUCERE

Această lucrare are ca scop achiziția și predarea competențelor lingvistice prin tehnici de dramă. Mai general, scopul este de a arăta modul în care tehnicile de dramă pot intensifica efectul și calitatea predării limbii engleze ca limbă străină.

Este important de reținut că termenul de dramă în acest context nu înseamnă spectacol de teatru în fața publicului, ci mai degrabă este folosit aici pentru a aduce diverse aspecte ale dramei în procesul de predare, în principal implicând și stimulând sentimentele și imaginația elevilor, asigurându-le variați stimuli și îmbogățindu-le procesul de învățare cu o experiență la un nivel mai adânc.

Lucrarea este împărțită în două părți principale. Prima parte este teoretică și tratează caracteristicile dramei, metodele ei, folosirea ei în contextul predării unei limbi străine. În plus, asigură o divizare generală a competențelor lingvistice și descrie cum procesul de predare și cel de învățare pot fi sporite prin folosirea dramei.

Partea a doua a lucrării este una practică. Sunt incluse planuri de lecție cu exerciții practice încorporând tehnici de dramă.

I. PARTE TEORETICĂ

2. Drama

2.1. Caracteristicile dramei

Este necesar să privim mai de aproape termenul de dramă și locul său în predarea limbilor străine. Drama în acest context nu înseamnă o piesă clasică sau un spectacol de teatru. Deși nu exclude elementele unei piese de teatru sau spectacol, se pot include aici un număr de alte aspecte. Wessels spune că "drama în educație utilizează aceleași instrumente care sunt folosite de către actori în teatru. În mod particular, ea folosește improvizația și pantomima. Dar în timp ce la teatru totul este aranjat pentru beneficiul spectatorului, în sala de clasă totul este pus la cale pentru câștigul elevilor." (1987: 8).

Folosirea improvizației și a pantomimei va asigura elevilor exersarea unei limbi străine similară celei folosite în viața reală. Comunicarea prin vorbire în situații desprinse din viața reală este caracterizată prin timp limitat pentru pregătire. Când elevii trec prin suficientă experiență în clasă, ei se vor simți confortabil în folosirea limbii reale în mediul real, răspunsurile lor vor fi spontane, ei vor trebui să se adapteze și să reacționeze mai rapid, de asemenea vor trebui să interpreteze rolurile ce le-au fost atribuite. Pantomima și comunicarea nonverbală vor deveni un instrument important de stimulare și îmbogățire a experienței de învățare.

Atunci când drama este introdusă în procesul de învățare, reprezintă o metodă de sporire a experienței de achiziționare a limbii străine. Ea ajută elevii în multe domenii. Iată câteva: dezvoltă conștientizarea folosirii limbii în diferite medii și situații, clădește încredere în sine, creativitatea, spontaneitatea, improvizația și implicarea emoțiilor participanților.

2.2. Drama în contextul predării limbilor străine

Scrivener (1994: 69) propune următoarea listă de activități de dramă care se regăsesc în mod obișnuit în predarea limbii engleze ca limbă străină:

- 1. Jocul de rol** - Jocurile de rol permit elevilor să pășească în afara lumii lor reale, să accepte și să se schimbe într-un alt personaj. Elevii fie că improvizează, fie că își creează propriul caracter, sau li se dau cartonaje cu roluri. În oricare din cazuri, are un efect de stimulare și elevii se simt mai liberi să se angajeze în procesul de învățare.
- 2. Simularea**- În etapele inițiale ale învățării elevii fac cunoștință cu diferite roluri începând cu cele simple, de obicei cele cu care sunt obișnuiți din viața de toate zilele, cum ar fi mama, tata, vânzătorul, clientul, turistul, înainte de a accepta roluri mai complexe, cum ar fi o consultație, rezolvarea unei probleme, piese de teatru.
- 3. Jocuri dramatice** - Wessels arată că 'jocurile dramatice' ar trebui să 'antreneze acțiune, exercițiul imaginației, implicând atât învățarea cât și achiziția, și permit exprimarea emoției' (1987:29) Toate elementele menționate ajută elevii să devină implicați activ în învățare și să experimenteze dinamica procesului de învățare. Sunt multe forme de jocuri cu variate funcții: 'spărgătoare de gheață', exerciții de încălzire, jocuri de concentrare etc.
- 4. Improvizarea dirijată** - În acest tip de exercițiu profesorul ghidează elevii în stadiul inițial al unei activități. Când elevii se alătură și devin parte a activității în desfășurare, ei își folosesc imaginația și improvizația, după care profesorul iese din activitate și devine mai mult un observator care ajută dacă este nevoie. Acest ajutor poate fi dat sub forma sugestiilor, sau chiar poate intra din nou în poveste dacă progresul elevilor este prea lent, sau dacă ei găsesc munca prea dificilă. Următoarele sunt exemple de improvizație dirijată: o scenă a unei crime ; o ședință la o companie; o tabără de vară noaptea etc

5. Interpretarea unui scenariu– Cockett și Fox afirmă că ‘ este important de ținut minte că un scenariu nu este în așa măsură o dramă, cât o propunere pentru dramă’

(1999: 85). Scenariul devine punct de început care furnizează spațiu pentru fiecare individ pentru a-și utiliza talentul și pentru a aduce aspecte personale în experiența de învățare. Elevilor li se prezintă scenariul de către profesor , sau chiar înșiși elevii pregătesc propriul scenariu. Toate etapele pregătirii, practicii, interpretării sau chiar și analizarea de după interpretare, precum și evaluarea pot deveni instrumente eficiente de învățare și consolidare a cunostințelor și folosirii limbii străine.

6.Pregătirea dramei improvizate- Elevii înșiși lucrează și interpretează o poveste, o situație sau un număr de situații. Ei pot de asemenea lucra într-un cadru de lucru pregătit de profesor. Elevii sunt responsabili pentru munca lor. Ipostaza de proprietate asigură o motivație în plus pentru reușita activității. Întreaga clasă poate fi implicată într-o activitate mai complexă de dramă, deși din motive practice , este de preferat și mai benefic să-i îndrumăm pe elevi să lucreze în grupuri mai mici.

2.3. Folosirea dramei și beneficiile ei

Sunt multiple beneficii atunci când folosim drama în predarea unei limbi străine. Are potențialul de a funcționa ca un catalizator al procesului de învățare. Următoarele aspecte oferă pătrundere valoroasă arătând potențialul folosirii dramei în învățarea unei limbi străine.

1. Situații semnificative - Limba ar trebui ‘ folosită în situații pline de înțeles ‘ (www.melta.org.my). Printre premisele esențiale de introducere a limbii putem aminti situațiile cu înțeles sau în context. Datoria profesorului este să se asigure că contextul este cât se poate de atrăgător pentru elevi. Un context potrivit furnizează elevilor o oportunitate de a exersa limba străină într-o atmosferă de cooperare; îi stimulează să-și elibereze potențialul creativ și să-și aplice talentul artistic. Elevii sunt motivați, ei experimentează sentimentul de realizare și acest lucru consolidează procesul de învățare .

- 2. Consolidarea limbii** - Activitățile de dramă pot fi folosite ca ‘ mijloc de consolidare a limbii învățate’ (www.melta.org.my). Folosind drama, profesorul are numeroase oportunități pentru exersarea limbii străine. Sursa de inspirație a profesorului poate proveni din toate acele aspecte diferite pe care drama le prevede când este interpretată de actori pe scenă. Sala de clasă poate , într-un fel, deveni o scenă care furnizează un mijloc intens de consolidare a limbii străine.
- 3. Învățare agreabilă** - Învățarea și predarea pot deveni ‘agreabile, stimulante, pline de înțeles atunci când sunt combinate cu activități de dramă ‘ (www.melta.org.my). Folosirea dramei este plăcută și amuzantă: crează o atmosferă care favorizează învățarea și ajută elevii să-și învingă teama de a face greșeli, precum și teama de a folosi limba străină în fața altora.
- 4. Clase cu abilități mixte**- " Problema claselor cu abilități mixte este redusă atunci când se folosesc activități de dramă." (www.melta.org.my). Clasele la care se predă limba străină nu sunt omogene, iar profesorul trebuie să facă față la situații în care elevii se află la diferite nivele. Interpretarea unei piese de teatru se face prin distribuirea diferitelor roluri actorilor, iar acest lucru poate fi aplicat și într-o sală de clasă. Elevii avansați își asumă roluri avansate, folosind un limbaj mai complex decât elevii mai puțin înzestrați. Elevii mai avansați pot să-i ajute pe ceilalți. Cel mai important este ca toți elevii să-și asume o parte activă în învățare și toți beneficiază de aceeași activitate.

2.4. Motivația și succesul

Harmer arată că sunt două categorii principale de motivație: motivația extrinsecă afectată de factori din exterior și motivația intrinsecă legată de ceea ce are loc în interiorul clasei (1991: 3).

Fiecare elev are un motiv pentru care dorește să învețe o limbă străină. Profesorii ar trebui să se preocupe să afle care este acest motiv și să îl folosească în avantajul lui. Cunoașterea motivelor pentru care elevii vor să studieze ajută profesorul în pregătirea

lecțiilor care sunt pline de înțeles și să facă față așteptărilor elevilor. Zelul elevilor crește dacă lecțiile sunt organizate în așa fel încât ei să simtă că își ating scopul pe care l-au gândit.

Sunt multe motive pentru care elevii vor să dobândească cunoștințe de limbă străină. Listarea tuturor nu este scopul acestei lucrări, dar este util să enumerăm câteva. Printre principalele motive este dorința de a avea un loc de muncă mai bun, dorința de a călători, precum și dezvoltare profesională sau dorința de autodepășire. Toate acestea oferă un drum intens pentru elevi, iar pentru profesor oportunitatea de a face procesul de învățare mai eficient și mai reușit.

Harmer afirmă că " ceea ce se întâmplă în sala de clasă va avea un efect important asupra elevilor care deja sunt motivați extrinsec" (1991: 5). Așadar, folosirea dramei înzestrează pe profesor cu o unealtă influentă afectând motivația intrinsecă a elevilor. Chiar și elevii care inițial nu erau prea intens motivați, se cufundă într-o activitate când sunt aplicate tehnici de dramă, sau vor fi influențați pozitiv de către aceia care iau parte în mod activ în procesul de învățare.

Este foarte important ca elevii să guste succesul. Dacă eșecul constant are efect descurajant, trăirea repetată a succesului contribuie la încrederea elevilor și la întărirea dorinței de a învăța. Unii elevi au nevoie de mai mult timp pentru a avea încredere în beneficiile dramei și pentru acei elevi, încurajarea constantă și răbdarea este crucială, deoarece îi va ajuta în mod treptat să învingă rezistența inițială .

2.5. Drama și mediul înconjurător

Scrivener punctează că drama " implică în mod esențial folosirea imaginației pentru a intra în rolul unui alt caracter, sau sala de clasă să devină un alt loc" (1994: 69). Mediul înconjurător, în general, joacă un rol foarte important în procesul de învățare. Este unul dintre cele mai importante aspecte care are un efect profund asupra experienței de învățare. Mediul tipic pentru predarea limbilor este sala de clasă. Aceasta are limite și dezavantaje și poate crea asociații negative pentru mulți oameni. O sală de clasă obișnuită se poate transforma într-un loc diferit cu destulă ușurință. Asigură cadrul general pentru folosirea limbii străine, cu opțiunea folosirii unui vocabular variat și a unui număr mare de situații. Poate deveni asemenea unei scene de teatru plină de dinamică și emoție.

2.6. Drama și rolul profesorului

Una dintre provocările fundamentale constă chiar în personalitatea profesorului. Este imposibilă introducerea dramei sau a tehnicilor de dramă dacă profesorul nu este încrezător sau convins de beneficiile pe care aceasta le aduce. De altfel, introducerea dramei afectează succesul sau eșecul întregului proces de învățare. Ar putea ori să-l încetinească, ori chiar să aibă un efect negativ de îndepărtare a studenților și deteriorare a relațiilor pe care îl au cu profesorul.

Pentru a introduce drama în predarea eficientă și corectă, aceasta ar trebui să fie făcută în mod treptat și sensibil. Forțând elevii să facă ceva cu ce nu sunt obișnuiți este contraproductiv. Experiența mea de predare arată că în timp ce unii elevi întâmpină cu bucurie drama aproape instantaneu, alții sunt mult mai rezervați, chiar se opun folosirii acesteia. Încurajările și explicațiile profesorului îi ajută pe toți elevii să înțeleagă scopul acesteia și să se simtă confortabil.

3. Competențe lingvistice

3.1. Sistemele de limbă și competențele lingvistice în contextul dramei

În conformitate cu cele afirmate de Scrivener (1994), este important să facem distincția dintre sistemele de limbă și competențele lingvistice.

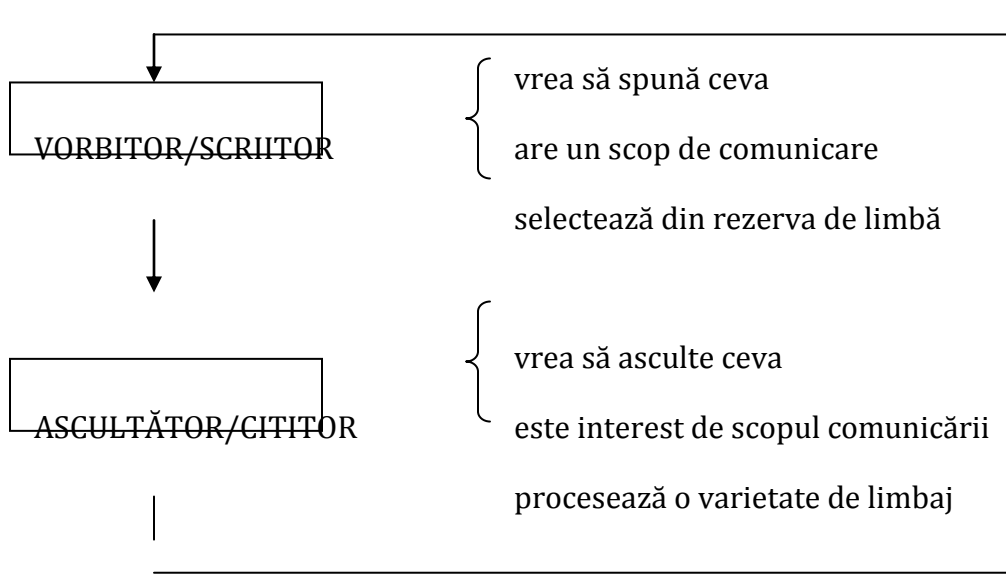
- 1) Sistemele de limbă includ lexicul(vocabularul), gramatica(regulile), funcțiile și fonetica(sunet, ritm, intonație etc.)
- 2) Competențele lingvistice includ cele patru deprinderi : vorbirea, scrierea, citirea și ascultarea.

Datorită naturii sale, drama poate fi folosită pentru a dezvolta atât deprinderi productive, cât și receptive și poate fi utilizată cu succes în stăpânirea sistemelor de limbă. În ceea ce privește deprinderile de limbă, principala lor valoare constă în învățarea vorbirii și receptării mesajului ascultat.

Harmer spune că "Este deseori adevărat că o deprindere nu poate fi îndeplinită fără cealaltă. Este imposibil să vorbim într-o conversație fără să ascultăm și oamenii rar scriu fără să citească." (1991: 52).Un utilizator competent al limbii trebuie să stăpânească toate deprinderile și prin urmare este important să nu neglijăm nici una dintre ele și să furnizăm elevilor suficiente exerciții și focusare pe toate deprinderile într-un mod echilibrat. Aplicația practică poate fi demonstrată printr-un simplu exemplu de folosire a tehnicilor de dramă și anume un joc de rol în timpul căreia elevii efectuează o convorbire telefonică în diferite roluri. În timpul acestor conversații participanții nu numai vorbesc, dar ei sunt rugați să dicteze sau să noteze importante informații.

3.2. Natura comunicării

În cele de mai jos se prezintă o diagramă amintită de Harmer descriind natura comunicării.



Harmer (1991: 48)

Drama asigură cadrul pentru limbajul ce urmează să fie folosit. În general contribuie la natura comunicării ca mijloc de consolidare și stimulare. Participanții care își asumă diverse roluri în variate contexte sunt pe de o parte puternic motivați să vorbească/scrie iar ascultătorul/cititorul să asculte. Scopul comunicării poate fi exprimat de dramă într-o varietate de situații, de exemplu anunțuri, scuze, rugăminți, felicitare raportare, comandă, promisiune, mulțumire, întâmpinare etc.

3.3. Vorbirea

Un vorbitor competent al limbii trebuie să-și dezvolte competențele de vorbire într-un număr de situații pentru a trimite/primi mesaje și pentru a fi capabil să se angajeze în comunicare cu înțeles. Prezența dramei și tehnicile sale sunt o unealtă ideală de stimulare și continuă cu diferite activități de vorbire cu accent pe fluentă, pronunție, intonație etc. Asigură spațiu pentru suficientă practică pentru achiziționarea deprinderilor de limbă.

În timp ce elevii care folosesc metode de dramă devin angajați în aceste activități, ei nu percep limba ca fiind artificială, dar o folosesc în situații similare cu cele din viața reală. În loc să învețe limba străină în mod conștient, limba este achiziționată în mod involuntar. În plus, elevii care practică limba în situații pline de înțeles și în situații similare cu cele din existența cotidiană, vor găsi mai ușoară folosirea ei în situații din viața reală.

Drama este un instrument util în predarea pronunției, ritmului, și intonației. Mai mult, drama poate include, printre altele, poezii ritmate, zicale numite "tongue twisters" adică greu de pronunțat, iar avantajele constau în faptul că acestea pot fi cu ușurință legate de mișcarea corpului și exprimarea emoțiilor.

3.4. Scrierea

Sunt multe activități de scriere care includ aspecte ale dramei și care de asemenea pot deveni mai târziu sursă de dramatizare. Printre acestea se află scrierea de poezii, povești, întâmplări, narațiuni, piesă de teatru, joc de rol, scenetă, cântec, reclamă, diverse tipuri de scrisoare și cărți poștale etc. Ele implică în mod esențial folosirea imaginației și a creativității.

Avantajul activităților de scriere mai sus menționate constă în faptul că prin folosirea dramei devin parte a unei activități mai largi și mai complexe. Aceasta contribuie la motivarea studenților care deseori nu consideră învățarea deprinderilor de scriere ca o

acțiune utilă. Prin intermediul activităților de scriere prin dramă elevii câștigă înțelegere mai adâncă a nevoii de a învăța scrierea ca o deprindere și să realizeze că sunt ocazii când scrierea este necesară sau chiar inevitabilă. Putem clasifica activitățile de la cele simple, cum ar fi scrierea de instrucțiuni, pentru: gătit, dirijare și navigare a oamenilor rătăciți, pâna la cele mai complexe: scenariii pentru reclame, piese de teatru sau dialoguri complexe. Toate acestea pot fi produse sau dramatizate de către elevi.

3.5. Citirea

Atunci când analizăm folosirea dramei în dezvoltarea abilităților de citire, trebuie să luăm în considerație faptul că calitatea textelor de citit și pregătirea unui număr de activități legate de acestea sunt necesare pentru a asigura succesul în învățarea acestei deprinderi. Profesorul are la îndemână un număr mare de texte literare care pot fi adaptate pentru scopuri de predare. Dar mai sunt și alte texte. Se pot exemplifica cele provenite din ziare, reviste, benzi desenate și reclame, toate acestea pot fi folosite pentru dramatizare. Ele asigură elevului un punct de plecare pentru activitățile viitoare și pentru munca cu textul în sine. Potențialul stă în caracterul naratorului. Elevii ar trebui încurajați să citească scenariul așa cum un actor l-ar citi. Acest fel de practică aduce altă dimensiune cititului.

Folosirea dramei este una dintre metodele folosite pentru dezvoltarea abilității de citire. Funcția ei este complementară deoarece este nevoie și de implicarea altor metode.

3.6. Ascultarea

Elevii deseori găsesc ascultatul textelor în limba străină dificil. Experiența mea arată că, în special la elevii începători, ei încearcă să înțeleagă detaliile și astfel pierd înțelegerea globală. O altă dificultate cu care se înfruntă elevii este aceea când încearcă să decodifice sensul unei varietăți de registre și accente naționale și regionale pe care le are limba engleză. Responsabilitatea profesorului este să asigure material de ascultare autentic și pe cât posibil, care reflectă experiența din viața reală.

Drama încurajează ascultarea concentrată. Elevii trebuie să asculte foarte atent când joacă teatru pentru a putea reacționa așa cum o cere situația dată. Drama furnizează context pentru ascultare. Exercițiile de ascultare includ muzică, știri, programe TV, filme, convorbiri telefonice, bârfe, orientare, anunțuri și multe altele. Toate acestea pot fi legate cu ușurință de activitățile de dramă. Acestea se pot desfășura fie în timp ce ascultăm un text, fie după, sau ascultatul poate servi ca sursă de inspirație pentru activitățile de după ascultare.

3.7. Sisteme de limbă - vocabularul

Wessels arată că una dintre beneficiile posibile ale dramei este " achiziția complet contextualizată a vocabularului și a structurii noi " (1987: 13). Lumea reală oferă vorbitorului o varietate de contexte. Așezarea în clasă este mult mai limitată. Dar creativitatea și imaginația ajută transformarea sălii de clasă într-un loc diferit.

Harmer spune că " Dacă trebuie să îi învățăm pe elevi ce înseamnă cuvintele și cum sunt folosite, trebuie să le arătăm modul în care sunt folosite, împreună cu alte cuvinte, în context. ." (1991: 24). Prin folosirea dramei, o sală de clasă obișnuită poate deveni un aeroport, o gară, o stație de autobuz, un restaurant, un birou, un apartament, un magazin, un teren de joacă, un parc, o grădină etc

Fiecare dintre aceste locuri asigură context, cu posibilitatea de a alege o gamă variată de vocabuar și un număr de situații pe care le putem exersa în limba străină.

3.8. . Sisteme de limbă - gramatica

Regulile de gramatică devin 'vii ' atunci când sunt aplicate tehnici de dramă. Putem da exemplul învățării ordinii cuvintelor în propoziție: fiecare elev reprezintă un cuvânt, după care elevii se așează în așa fel încât împreună alcătuiesc o propoziție corectă. Elementele unei propoziții pot fi accentuate când adoptă o legătură emoțională, adică se pronunță cu mânie, tristețe, fericire, dragoste etc

Scrivener semnaleză faptul că pentru o învățare eficientă a gramaticii "Activitățile de dramă oferă posibilitatea practicării gramaticii într-un mediu motivant și plin de semnificație, elevii trebuie expuși la o gamă variată de limbaj, trebuie să-și concentreze atenția la itemi specifici, să înțeleagă ce înseamnă, cum s-au format și când și unde sunt folosiți." (2003: 3). Activitățile de dramă oferă posibilitatea practicării gramaticii într-un fel motivant și plin de semnificație. O situație în care un elev varsă laptele pe podea poate deveni o oportunitate de a exersa prezentul perfect spunând "Look what you have done" (" Uite ce ai făcut.") , dar și alte activități de dramă cum ar fi jocurile de rol, dialogurile, situațiile imaginare pot servi drept oportunități de elicitare și exersare a gramaticii.

II PARTE PRACTICĂ

4. Exerciții de dramă

4.1. Familiarizarea cu exercițiile de proiectare a vocii

Proiectarea vocii nu înseamnă doar intensitate sau strigare. Familiarizarea cu proiectarea vocii este ca oricare exercițiu fizic ; mușchii, în acest caz laringele, trebuie consolidat. Vorbirea articulată este realizată doar atunci când cutia toracică este destul de puternică să țină aerul timp îndelungat pentru a forma presiunea aerului. Când aceasta este eliberată, volumul vocii este mai tare.

Încălzirea

- Antrenarea laringelui este ca a oricarui alt mușchi, deci trebuie să se facă o bună încălzire. Prima dată rugăm elevii să producă sunetul hmmm, care crește treptat în volum . Când zumbetul a crescut în intensitate, îi rugăm pe elevi să emită sunetele "muh" și "ssss" cu putere sau cu expresii faciale exagerate. Se pot folosi alte sunete simple exagerate pentru a crea varietate.

Respirația

- Exercițiile de respirație sunt folositoare pentru intensificarea puterii plămânilor, prin urmare creșterea proiecției vocii. Un exercițiu foarte popular este următorul: ședem cu spatele drept; plasăm o mână pe stomac, iar cealaltă pe spate, la aceeași înălțime. Respirăm adânc, în așa fel încât mâinile să se îndepărteze și eliberăm încet aerul fără sunet. Dacă scoatem sunet, este semnul tensiunii și repetăm până ce se poate face în liniște. Apoi respirăm adânc încă o dată și în timp ce expirăm, spunem prima literă a alfabetului. Repetăm procesul cu toate cele 26 de litere ale alfabetului, crescând volumul încet, treptat.

Exerciții de grup

- Elevii formează perechi și vorbesc despre vacanță sau un alt subiect simplu. La fiecare 15 sau 20 de secunde spunem “mai tare” sau “mai încet”, așa încât elevii trebuie să schimbe volumul conversației. Acesta este un exercițiu foarte amuzant și poate provoca mult râs, întrucât expresii ciudate sunt pronunțate cu voce tare. Acest exercițiu poate fi continuat prin așezarea perechilor la distanță de aproximativ 1 metru. La fiecare 15 secunde membrii perechilor se îndepărtează un metru, până ce se află în partea opusă a sălii de clasă. Ei trebuie să continue conversația în ciuda în ciuda confuziei cauzate de celelalte voci din jurul lor.

4.2. Exerciții de pronunție prin poezii și expresii “tongue twisters”

Un “tongue twister” este o expresie sau o propoziție greu de pronunțat repede, de obicei din cauza aliterației sau succesiunii sunetelor foarte asemănătoare. Un exemplu de joc este acela în care un “tongue twister” trebuie repetat de 3 sau 4 ori din memorie rapid, fără a face greșeli.

Tip de activitate: aceasta este o variație a jocului de telefon folosind “tongue twisters”

Nivel: pre-intermediar sau mai sus

Comentariile profesorului:

1. Spunem clasei un “tongue twister” popular de exemplu “She sells seashells on the seashore” etc.

2. Îi întrebăm pe elevi ce este acesta, (o poezioară care se concentrează pe un anume sunet sau grup de sunete). Este posibil ca să existe și în limba lor și îi întrebăm despre acest lucru.
3. Dacă am dat definiția, îi întrebăm pe elevi de ce sunt utile (pentru a exersa un anume sunet, să ajutăm la pronunție etc)
4. Împărțim clasa în grupe mici, de preferință fiecare grup să aibă cinci sau șase elevi. Spunem elevilor să se așeze în cerc.
5. Le explicăm că acesta este un concurs: profesorul îi spune un ” tongue twister” unui elev din fiecare grup, acesta fuge înapoi la grupa sa și șoptește la ureche celui din dreapta sa.
6. De îndată ce acea persoană a auzit , îi șoptește următorului din dreapta și așa mai departe. Această activitate continuă până ce ajunge la ultima persoană, care trebuie să alerge până la tablă de îndată ce a auzit poezia și s-o scrie pe tablă.
7. Textul de pe tablă probabil că nu va fi identic cu cel original. Elevii trebuie să scrie exact ce au auzit; versiunea nouă este de obicei foarte comică. Acordarea de puncte depinde de cât de mult s-au apropiat de original și cine a terminat primul de scris pe tablă. În funcție de câte grupe avem, este posibil să fie foarte multe grupe la tablă, adică la patru grupe, patru elevi care scriu. Activitatea poate să fie destul de zgomotoasă când se ajunge la faza de scriere.
8. Activitatea se poate repeta cu alte poezioare, cât timp dorim.

Exemple de “ tongue twister”:

1. Thirty-three thirsty thirty-three year olds thought about the theatre.
2. Henry hardly ever eats hotdogs or hamburgers.
3. Lying lazily on the long lush lawn was lovely.
4. The red road runs right into the ring road.
5. Charlie always chooses chicken and chips for dinner.

De notat că acestea sunt propoziții foarte scurte care repetă aceleași sunete, și se deosebesc de altele mai complexe. Putem compune propriile poezioare în funcție de dificultățile de pronunție pe care le au elevii.

4.3. Exerciții de încălzire

Exercițiile de încălzire sunt folosite pentru a pregăti elevii pentru ora de curs sau pentru sesiunea de dramă. Acestea focalizează atenția elevilor asupra conținutului orei sau asupra strategiei dramatice.

Descriere completă

Următorul exercițiu va dovedi sentimentul apartenenței la un grup în timpul introducerii deprinderilor de bază necesare pentru a examina o poveste folosind drama. Aceste activități demonstrează cum un grup poate lucra împreună pentru a realiza chiar și o sarcină de lucru simplă și să o savureze.

Exemple cu instrucțiuni pas cu pas

Aceste activități, împreună cu altele mai vechi, ar trebui să fie folosite în fiecare zi înainte de aprofundarea activităților principale de construire a poveștii.

Aplaudare/Ritm

- Stând în cerc, elevii bat din palmă o dată, pe rând. Bătutul din palmă trebuie să fie făcut în ordine, elevii ascultă și se uită unii la alții. Repetăm de câteva ori, provocându-i pe elevii să bată din palme tot mai repede.
- Participanții bat din palmă simultan cu vecinii lor. Primii doi bat deodată, apoi al doilea și al treilea bat din palmă, și tot așa în jurul cercului. Scopul este acela ca cei doi să bată din palmă în așa fel încât să se audă ca fiind unul. Repetăm de câteva ori, îi încurajăm pe elevi să găsească un nou ritm și să bată tot mai repede din palmă de fiecare dată.

Cine este conducătorul?

- Clasa șede în formă de cerc. Instructorul introduce activitatea în timp ce face mișcări simple, repetitive (își lovește palma de genunchi, își atinge umerii, apoi capul, bate din palmă, bate în podea). Instructorul încurajează elevii să repete mișcările ca și cum ar vedea într-o oglindă. După ce elevii au reținut mișcările, un voluntar este trimis afară din clasă. Al doilea voluntar va fi conducătorul de mișcare. Acesta începe o mișcare simplă, repetitivă iar restul clasei îl imită. Primul voluntar revine în clasă și stă în mijlocul cercului și trebuie să ghicească cine este liderul. Instructorul îi încurajează pe ceilalți să lucreze în așa fel încât să nu divulge identitatea conducătorului de mișcare.

Sculptarea partenerilor

- Elevii formează perechi. Se decide cine este persoana "A" și cine este persoana "B". La început persoana "A" este liderul iar persoana "B" este statuia. Persoana "A" modelează persoana "B" în orice dorește. Persoanele "B" păstrează poziția lor de

- sculptură. După un timp persoanele "A" se plimbă prin clasă și privesc celelalte statui. Persoana "B" apoi devine liderul. Pentru o schimbare, alegem un caracter tipic pe care perechile trebuie să-l formeze. Încurajăm elevii să nu spună unul altuia cum să se așeze.
- De îndată ce elevii au reușit să perfecționeze munca împreună, încercăm această activitate fără atingere sau fără a da indicații de mișcare. Liderii plasează mâinile la câțiva centimetri de partea pe care doresc să o schimbe la persoana "B". Acesta urmărește în mod "magic" poziția pe care persoana "A" încearcă să o sculpteze. În acest tip de activitate crește gradul de concentrare și focalizare a atenției.
- Perechile de elevi fac același exercițiu în timp ce stau la distanță de cel puțin 3 metri unul de altul. Nici în acest caz nu sunt admise vorbirea sau atingerea.

Transformarea obiectului

- Instructorul arată clasei un obiect simplu, de exemplu un burete de șters tabla. Instructorul demonstrează activitatea, transformând buretele în altceva (o tablă de ciocolată, un walkie-talkie, un telescop) prin felul cum îl folosește. Elevii numesc obiectul nou format. Apoi obiectul este pasat de la un elev la altul. Fiecare transformă obiectul în ceva diferit și ceilalți trebuie să ghicească ce este.

Șaradă de grup (Clasa a treia și mai sus)

- Grupe de 5-6 elevi șed pe podea în linie. Un singur obiect este așezat în fața fiecărui grup. La semnalul instructorului un membru al grupului trebuie să transforme obiectul în altceva și să demonstreze modul de utilizare. Ceilalți membri ai grupului ghicesc numele obiectului. Când cineva ghicește corect, următorul membru al grupului transformă obiectul în altceva. Atunci când fiecare membru al grupului a ghicit corect, grupul primește un punct. Putem schimba obiectele între grupuri. Rugăm elevii să nu repete ideile pe care le-au folosit cu primul obiect.

Pantomimă

- Pantomima crează o lume în care de fapt nu există nimic cu adevărat. Este un instrument important pentru exersarea și provocarea abilităților fizice ale elevilor. Pantomima concentrează atenția elevilor pe claritatea și economia mișcărilor, pregătindu-i pentru sarcina mai dificilă a folosirii cuvintelor mai târziu.
- Activitate pe grupe mici: grupe mici fie aleg sau li se dau sarcini (de exemplu traversarea unui râu, vânatul în pădure, pescuitul cu harponul adânc în ocean, conducerea sau urcarea și călătoria pe autobus, construirea unui om de zăpadă sau a unui castel de nisip, participarea la un concurs de biciclete, efectuarea de cumpărături într-un magazin de haine, joaca în ploaie, plantarea într-o grădină) Instructorul îi îndeamnă pe membrii grupului să găsească o varietate de acțiuni în cadrul ideii mai largi. Membrii grupului crează un șir de mișcări care reprezintă acțiunea. Unele grupuri mimează acțiunea, iar ceilalți membri încearcă să ghicească..

- Grupe mici “Unde” – Grupele mici fie aleg, fie li se dau locuri aparte(de ex. Teren de joacă, sală de clasă, tabără, bucătărie). Instructorul trebuie să se asigure că în locul acela mulți oameni pot să facă o varietate de acțiuni diferite. Fiecare elev din grup alege o persoană și o acțiune a acelei loc. Împreună grupa mimează persoana și acțiunea, iar restului clasei trebuie să ghicească.

4.4. Joc de rol

Nu este destul să asigurăm elevilor posibilități să vorbească limba engleză, ca profesori trebuie să îi încurajăm să vorbească într-o varietate de situații și prin urmare să-i ajutăm să dobândească încredere când vorbesc. Ideal ar fi să călătorească în diferite locuri și să îndeplinească diferite sarcini, dar în lipsa acestei posibilități, clasa poate deveni loc de interpretare a acelor situații.

Folosirea eficientă a jocului de rol poate adăuga varietate diferitelor tipuri de activități pe care elevii trebuie să le facă. Dezvoltă gândirea și creativitatea, elevii pot exersa vocabularul nou și deprinderi de comportament , poate crea motivația și implicarea necesară pentru învățare.

Cartonașele pentru jocurile de rol pot fi instrumente utile aici. De exemplu:

Studentul A

Te prezinți la hotel.(te semnezi în registru)

Elemente

Să te prezinți la hotel - ai rezervare.

Complicații

Ești singur.

Vrei un duș.

Vrei mic dejun dimineața.

Ai ședință dimineața devreme și nu ai voie să întârzi.

Studentul B

Ești recepționar.

Elemente

Să saluți oaspetele..

Să-i găsești o cameră.

Complicații

Nu poți găsi rezervarea.

Ai doar o cameră dublă cu cadă.

Înainte ca elevii să îndeplinească jocul de rol, trebuie repetat vocabularul cheie și răspuns la întrebări. Acestea ar trebui să încorporeze părțile majore ale jocului de rol și vocabularul sau idiomurile folosite. După această ședință de întrebări elevii se vor simți încrezători și vor ști ce au de făcut.

Trebuie să le acordăm elevilor câteva minute pentru studierea cartonașelor și pentru gândirea câtorva propoziții cheie. Le acordăm ajutor acolo unde este nevoie. Fiecare rol trebuie jucat de cel puțin două ori, elevii schimbând rolurile.

În activități de grup elevii mai buni joacă rolul în fața întregii clase.

Însuși profesorul poate juca una dintre roluri dacă este nevoie.

Conversații la telefon

Conversațiile la telefon testează abilitatea elevilor de a reacționa rapid și deși ei sunt liberi să spună ceea ce doresc, ei trebuie să țină minte tot ce spune interlocutorul și să continue conversația corespunzător. Această tehnică ajută la sporirea abilităților de vorbire-ascultare ale elevilor.

Scopul activității

- Să fie capabili să efectueze o conversație telefonică ce are înțeles.
- Să interpreteze un personaj

Procedura

Clasa este împărțită în grupe de câte doi elevi. Ei stau cu spatele unul față de celălalt, așa încât ei doar aud conversația telefonică cu partenerul. Elevii trebuie să-și imagineze că sunt două personaje diferite. Fiecare pereche trebuie să construiască o conversație telefonică bazată pe o situație particulară dintr-un text/întâmplare. Elevii pot fi rugați să discute despre un alt personaj sau eveniment din text. Se poate merge dincolo de text și elevilor li se poate da o situație de conflict pe care ei trebuie să o rezolve ca și "persoanele" pe care ei le interpretează.

Continuare

Conversațiile pot fi mai târziu notate în carnețele. Fiecare elev scrie întregul dialog pe care l-a avut cu partenerul. Perechile pot schimba și se citesc textele.

4.5. Simularea

Jones (1980) numește simularea un studiu de caz în care elevii devin participanți ai unui eveniment și formează cursul evenimentelor. Elevii au roluri, funcții, ocupație și responsabilitate în cadrul unei situații care implică rezolvarea unei probleme.

O activitate de simulare este cea în care elevii discută o problemă într-un cadru definit. Într-o simulare elevii ori joacă propriul rol ori sunt un alt personaj. Activitățile de simulare sunt de asemenea activități de interacțiune cu diferite tipuri de dialog. Unul dintre acestea ar putea fi formulele și dialogurile sociale: salutul, despărțirea, complimentele și reclamația. Exercițiile de simulare pot învăța elevilor cum să se comporte în situații sociale și cum să folosească expresiile de politețe, de exemplu elevii pot exersa cum să refuze o invitație la o întâlnire sau o petrecere.

O altă categorie de interacțiune simulată reprezintă cele legate de îndatoririle din comunitate, când elevii învață să facă cumpărături, să cumpere un bilet în stația de autobuz etc. Acest fel de simulare ajută participarea elevilor la comunitate și la îndeplinirea sarcinii de a colecta informații importante.

4.6. Improvizatia

Jocurile de improvizație pentru orele de limbă și de dramă

Acestea sunt exerciții foarte bune, care combină învățarea prin flexibilitate mintală, focusare, comunicare, concentrare, comunicare nonverbală și empatie cu distracția.

Le putem încerca cu „spărgătoare de gheață” – exerciții scurte, rapide, pentru a pregăti clasa pentru focusare și muncă.

1. Iepurele de câmp și câinii de vânătoare

Vom avea nevoie de o sală mare, o sală de sport pentru a juca acest joc și are succes întotdeauna indiferent de grupa de vârstă.

Instrucțiuni

1. Împărțim clasa în două echipe egale .
2. Îi aliniem pe elevi cu aproximativ 2m între ei.
3. Le spunem să stea cu fața unul spre celălalt. Fiecare persoană stă față în față cu partenerul.
4. Una dintre echipe se numește *Iepurii de câmp*, cealaltă *Câinii de vânătoare* .
5. Cerem să fie liniște .
6. Spunem că vom striga ori *Iepurii de câmp* ori *Câinii de vânătoare* .
7. În funcție de numele strigat, membrii echipei numite trebuie să prindă pe partenerii lor ÎNAINTE ca persoana aceea să ajungă la linia de siguranță de la marginea sălii, în spatele lor.

Cheia succesului acestui exercițiu este liniștea dinaintea numirii și apoi reacțiile rapide, în fracțiuni de secundă. Echipa care prinde, fuge înainte, dar echipa de prins trebuie să se întoarcă înainte de a fugi.

Trebuie să ne asigurăm că nimeni nu stă prea aproape de partenerul său. Distanța de 2m între linii trebuie respectată înainte de a numi echipa care prinde pe cealaltă.

Vom fi mirați de cât de dezorientați vor fi și vor fugi tocmai în direcția opusă!

Data viitoare putem schimba numele cu *Iepuri și Cocoși /Rabbits and Roosters* și apoi să strigăm *Ridiche/Raddish!*

2.Mergi ca și...

Acest exercițiu este împrumutat din pantomimă, cel mai bine se face într-o sală mare, hol, este potrivit pentru elevi de toate vârstele, pentru a fi eficient, trebuie făcut în liniște.

Instrucțiuni

1. Împărțim clasa sau grupa în perechi.
2. Cerem unei persoane dintr-o pereche să umble așa cum umblă de obicei sau în mod natural.
3. Celălalt membru al perechii îl observă cel puțin pentru 10 secunde înainte să îl imite, încercând să facă tot posibilul pentru o imitare perfectă a mersului.
4. După câteva runde în sală, oprim prima persoană și urmărim pe a doua care va continua să meargă în stilul primului.

Mergi așa ca.... Walk As is este important pentru observarea detaliilor referitoare la unde este așezată greutatea în timpul mersului, care parte a corpului are rol primordial, ce transferări emoționale se produc la a doua persoană pentru a se adapta la mersul primului. Este nevoie de IMENSĂ concentrare pentru a o face bine.

Partenerii se schimbă de câteva ori pentru a determina grupul să simtă cum este să fie în pielea celuilalt.

La sfârși facem feedback.

3.Linii

Acesta este unul dintre jocurile de improvizație împrumutate din pantomimă și de aceea este bine să fie făcut în liniște completă.

Când l-am folosit de parcă ar fi fost comunicare verbală, am determinat grupul să-l înceapă din nou.

Instrucțiuni

Spunem clasei să se alinieze în funcție de diferite criterii.

Îi lăsăm 3-4 minute să termine sarcina de lucru și le spunem să stea jos în ordine când sunt mulțumiți cu rezultatul. Verificăm rezultatul.

Începem cu criteriile evidente, observabile fizic, de exemplu, de la cel mai scund la cel mai înalt, sau mărimea pantofului și apoi trecem la criteriile mai dificile, de exemplu alinierea în ordine alfabetică a primei litere al celui de-al doilea prenume, sau ziua de naștere (data și luna).

Va fi pantomimă proastă în orice direcție, dar este un exercițiu excelent pentru concentrare.

Introducerea activității de “stop-cadru”

Ne îndepărtăm de scaune și găsim loc suficient.

Profesorul spune:

“Într-un minut să se formeze un grup pe care îl numesc pentru a forma o poză dintr-un album imaginar. Utilizăm lista pe care am făcut-o dinainte pe o coală de hârtie: în grupe de patru - o poză de vacanță, în șase - o petrecere, întreaga clasă - un meci de fotbal, un eveniment din comunitate. Voi număra de la 10 la 1 și apoi voi spune “Stop-cadru”. Nu vă mișcați până nu spun “Pe loc repaus”.

Repetăm de aproximativ zece ori, comentând aspectele bune. Dacă sunt unele care impresionează în mod deosebit, prin comunicarea nonverbală sau expresia feței, rugăm restul clasei să facă pauză, să se uite la ei și să discute punctele tari ale jocului.

“Stop-cadru”

Tablouri: să creeze improvizații simple din “stop-cadru”

- Pentru început rugăm elevii să formeze fotografii stop-cadru simple, în grupe mici, de exemplu poze simple tipice din albumul de fotografii.
- Rugăm întreaga clasă să producă două poze mari, de exemplu prima zi de școală și sfârșitul semestrului (expresiile faciale sunt importante).
- Împărțim clasa în două grupe mari – A și B.
- Rugăm fiecare grup să creeze o fotografie stop-cadru din membrii celeilalte grupe.
- Dăm fiecărui grup timp de lucru zece secunde pentru a forma din membrii celeilalte echipe o poză și să-i dea un titlu.
- Pornind de la poza creată, fiecare grup trebuie să improvizeze în două minute situația de dinainte sau după fotografiere.
- Interpretarea

Secvența se poate repeta cu grupe mai mici.

Titluri pentru improvizație spontană

Următoarele titluri se pot folosi pentru a inspira sau a provoca elevii.

- Scuze
- Se caută stagiar
- Fumatul interzis
- Scuzați-mă, ați putea să....?
- Așteptarea
- Ocupat
- Ajutor!
- Camera
- Blocat
- Nu pășiți pe iarbă

În grupe de doi sau trei elevi inventăm scurte scene bazate pe un titlu, fiecare scenă ar trebui să privească titlul din alt punct de vedere. Una dintre scene ar trebui să fie pantomimă. Elevii ar trebui să sincronizeze tranzițiile dintre scene.

Scenarii pentru improvizații

Acestea sunt idei pentru scenarii cu doi actori, deci elevii ar trebui să lucreze în perechi (sau în trei, unul fiind regizorul). Cel mai bine este ca elevii să înceapă imediat și să evite discuțiile lungi.

- Ghicitoarea și clientul
- Coafeza și clienta (după o coafură dezastru)
- Fotograful și supermodelul jenat
- Administratorul parcării și soferul care urmează să cumpere bilet
- Cuplu căsătorit care se uită la televizor – ceartă despre canale
- Doi străini pe tren - unul își aprinde țigara într-un compartiment de nefumători
- Suspect interogat la poliție
- Șeful îl dă afară pe angajat
- Vânzătorul și pensionarul singuratic
- Femeia gravidă și omul claustrofobic blocați în lift
- Interviu pentru angajare
- Părintele și adolescentul – adolescentul a întârziat trei ore, părintele îl așteaptă
- Iubitul îi cere mâna iubitei – ea încearcă să se despartă de el
- Elev trimis la director pentru comportament rău
- Doctorul și pacientul, pacientul este ipohondru
- Pantomimă – doi luptători în timp ce se încălzesc, sau doi oameni pe lună

Pasează obiectul

Ședem în cerc. Liderul ține în mână un obiect imaginar (de exemplu un tel) și mimează folosirea lui. După aceea îl dă celui de lângă el care îl „folosește” și apoi printr-o mișcare cu mâinile imită ștergerea și îl înlocuiește cu un nou obiect imaginar, de exemplu, un con de înghețată. Activitatea continuă în cerc.

Variație – liderul “folosește” obiectul, al doilea folosește obiectul plus încă unul, la fel toți cei din cerc, jocul se transformă într-unul de memorie.

Schimbă locurile

Elevii șed pe scaune, în cerc. Înainte să începem, ne asigurăm că cercul este destul de mare pentru a putea fugi în interiorul lui, fără ca elevii să se ciocnească. Jocul poate fi adaptat și pentru elevii cu mobilitate redusă.

Una dintre persoane (care nu are scaun), stă în centrul cercului. Scopul urmărit de acea persoană este ca să determine restul clasei să schimbe scaunele și să găsească un scaun liber pe care să se așeze.

Persoana din centru poate să spună, de exemplu „Toți cei care au mâncat pâine prăjită la micul dejun, să schimbe locurile.” Sau „Toți din (numim un sat sau o stradă) schimbați locurile.”. Jocul se poate varia după preferință:

- Toți care au un frate/o soră....
- Toți care (numim o echipă de fotbal sau o formație de muzică pop...
- Toți care au o pisică/un câine/un iepure.....

Regula este că nimeni nu se poate așeza pe un scaun pe care a mai șezut.

Ce faci?

Acest joc este potrivit pentru a încărca cu energie un grup și pentru a da frâu liber imaginației. De asemenea cere concentrare și dezvoltă abilitatea de a mima.

Grupul stă în cerc. O persoană începe să mimeze o activitate, de exemplu tunde iarba sau pune o scrisoare la poștă.

Persoana de lângă el/ea întreabă “Ce faci?” și prima persoană este obligată să spună ceva diferit de ceea ce face de fapt (de exemplu „Prăjesc un ou.”). După aceea, a doua persoană

trebuie să mimeze răspunsul primei persoane până ce a treia persoană întreabă "Ce faci?" să inventeze o minciună pe care a treia persoană trebuie să o interpreteze.

Replici și proverbe

Următoarele replici sau proverbe constituie teme pentru scurte improvizații date unor grupuri formate din trei până la șase elevi. De fapt replicile nu e nevoie să fie spuse. Improvizația poate reflecta tema.

Replici

- Știam că se va termina așa.
- Nu e vina mea.
- De ce nu ți-ai găsit un loc de muncă ca alții?
- Îmi pare rău. Nu a fost intenționat.
- Nimeni de aici nu mă înțelege. Pot să și plec.
- Ai auzit ultimele vești?
- Nu am nici un amestec. Stau deoparte.

Proverbe

- "A rolling stone gathers no moss." Omul care hoinărește nu se leagă de nici un loc.
- "A friend in need is a friend indeed." Prietenul adevărat la nevoie se cunoaște
- "Too many cooks spoil the broth." Între două scaune, cazi pe jos.
- "Handsome is as handsome does." Judecăm pe cineva după fapte, nu după aspect.
- "A bird in the hand is worth two in the bush." Ce-i în mână nu-i minciună.
- "A stitch in time saves nine." Un efort mic făcut la timp te scutește de probleme mai târziu.
- "Absence makes the heart grow fonder." "Absența ne face să ne apropiem unul de altul/să ne fie dor"

4.7. Jocuri de povestire

Pisica amiralului (ABC)

Elevii stau în cerc.

Profesorul începe povestea „Pisica amiralului este o pisică furioasă(angry).“

Elevul din stânga profesorului continuă folosind următoarea literă a alfabetului pentru a începe adjectivul care denumește pisica și tot așa până ce se ajunge la litera z .

Variație: „Am mers la cumpărături și am cumpărat un măr(apple)“

Este asemănător cu exercițiul anterior, dar elevii trebuie să adauge numele unui obiect în ordine alfabetică până la litera z și să repete tot ce s-a spus anterior.

Din fericire/nefericire

Elevii stau în cerc.

Profesorul începe povestea.

Fiecare elev trebuie să adauge o propoziție, dar trebuie să înceapă în mod alternativ cu „din fericire“ și „din nefericire“.

Elevii pot adăuga orice eveniment nou, dar nu se poate repeta nimic, sau contrazice povestea.

5.Planuri de lecție de dramă

Scopul scrierii planurilor de lecție de dramă e să ofere o varietate de activități ce acoperă exersarea diverselor deprinderi de limbă, vocabular și teme. Planurile de lecție asigură informația generală pentru profesor (limbă, nivelul elevilor, managementul clasei, material didactic, timp de lucru) precum și informația detaliată pentru derularea orei(metode). Planurile de lecție au fost folosite în orele mele și s-au dovedit foarte utile,

îmbogățind experiența de predare-învățare. Sursa de inspirație pentru planurile de lecție provine din variate izvoare, fie ca rezultat al propriei experiențe de predare, a studiilor la universitate, fie sunt idei adaptate pentru predarea limbii de la activități care inițial nu au fost legate de predare.

PROGRAM TV

OBIECTIVELE LECȚIEI	Vorbire/Scriere /Vocabular legat de filme și divertisment(Recapitulare și extindere) Structuri :limbaj folosit pentru a da sugestii/timpul Let's do this/that, I think/suggest we should do, why don't we try, I would like to etc. – Hai să facem.../Eu cred că /sugerez că ar trebui să.../De ce nu încercăm?/Aș dori să
NIVEL	Pre-intermediar și mai sus
FORMA DE ORGANIZARE	Grupe de 3-4 elevi
MATERIALE	Ziare cu programul TV (etapa2) Telecomandă(dacă este posibil; etapa4) Hârtie tare, foarfece, bandă de lipire sau lipici(etapa 8)
PREGĂTIRE	Se taie bucăți mici de hârtie și se scrie numele unui gen de program de televiziune(de ex. thriller, telenovelă, film de dragoste, documentar, reality show, horror, crimă, science fiction, comedie, desene animatea, filme de acțiune, quiz show, western, filme istorice, filme de război, etc.)
DURATA	90 de minute

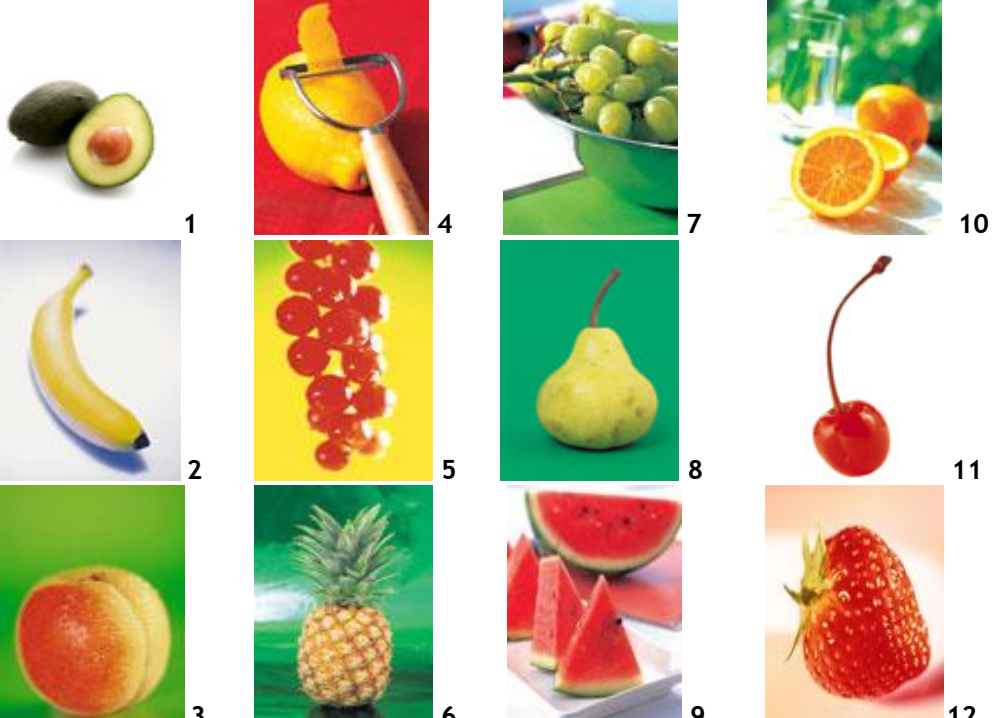
MANAGEMENTUL CLASEI	PROCEDEE	TIMP
	PRIMA JUMĂTATE A LECȚIEI (ETAPELE 1-6)	(45')
	ETAPA 1 - INTRODUCEREA ✓ Spunem elevilor că vor lucra cu vocabular legat de televiziune, genurile sale, producerea filmelor și că vor interpreta schițe din diferite genuri și vor scrie scenariu pentru schițe.	
BRAIN STORM DISTRIBUIREA PROGRAMELOR DIN ZIARE	ETAPA 2 - RECAPITULARE ✓ Rugăm elevii să întocmească o listă de genuri de programe TV la care se uită sau care le plac. ✓ Le dăm elevilor ziare cu programe TV și îi rugăm să identifice genurile și să discute despre acelea care le plac. Cerem un scurt feedback (de ex.cine sunt personajele principale, de ce le plac acele programe etc)	5'
INTRODUCEREA VOCABULARU- LUI	ETAPA 3 - EXTINDERE ✓ Introducem și explicăm vocabularul nou și spunem elevilor că vor avea nevoie de el în timp ce discută și pregătesc piesa pe care o vor interpreta. Vocabular: subiect, scenă, scenariu, regizor, actor/actriță în rol secundar, filmare, acțiune,trecere la scena următoare, secvență dintr-un film care va rula, subtitrări, poveste etc.(plot, scene, script, director, supporting actor/actress, shooting, action, cut, trailer, subtitles, storyline etc.)	5'

MUNCA ÎN GRUP	<p>ETAPA 4 – INTRODUCEREA/EXERSAREA ACTIVITĂȚILOR</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Spunem elevilor că urmează să devină actori/actrițe ale unui program, al cărui gen li se va comunica. ✓ Vor lucra în grupe de 3-4 elevi. ✓ Sarcina lor va fi să discute(în limba engleză) despre o piesă în care vor juca – subiect, scenariu,actorii, personajele principale și să pregătească o schiță scurtă pe care să o interpreteze în fața celorlalți și să-și imagineze în timp ce joacă în fața celorlalți , în limba engleză, că aceștia îi privesc de parcă ar fi un program de televiziune. ✓ Le atragem atenția că pot vorbi doar în limba engleză. 	2'
APARE TELECOMANDA	<p>EXERSARE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Elevii discută strategia și repetă schița. ✓ Monitorizăm și ajutăm când este nevoie ✓ Când elevii sunt gata, grupele lor se așează în așa fel încât să se vadă bine și să aibă loc suficient pentru a juca schița. ✓ Le arătăm o telecomandă(dacă nu avem una reală, imaginăm una) și le spunem că ne uităm la televizor și schimbăm canalele după preferință. Când arătăm unui grup telecomanda, ei trebuie să înceapă interpretarea programului. 	10'
ÎNCEPE INTERPRETAREA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Arătăm telecomanda, elevii interpretează, apoi trecem la altă grupă. ✓ Ceilalți elevi se uită,iar la sfârșitul activității ei vor trebui să ghicească ce fel de program au văzut. 	10'
	<p>ETAPA 5 - FEEDBACK</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Elevii ghicesc programul, comentează, sunt încurajați să folosească nivelul 3 de vocabular. 	3'
	<p>ETAPA 6 - EXERSAREA SCRISULUI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ În grupe, elevii notează schița interpretată de parcă un narator le-ar fi spus povestea. ✓ Monitorizăm și ajutăm când este nevoie. ✓ Profesorul adună lucrările, le corectează și le aduce la oră data viitoare. 	10'
SCRIEREA	<p>A DOUA JUMĂTATE A LECȚIEI (ETAPELE 7-10)</p>	(45')
	<p>ETAPA 7 - VERIFICAREA SCHIȚELOR CORECTATE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Profesorul împarte schițele pe care le-a corectat, le comentează, elevii verifică și pun întrebări . ✓ Profesorul îi îndeamnă să citească câteva cu voce tare. 	10'
CONFEȚIONAREA MICROFONULUI	<p>ETAPA 8 - COMENTATOR TV</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Le dăm elevilor foarfece, hârtie, lipici sau bandă cu lipici să facă un microfon pentru fiecare grupă. ✓ Îi încurajăm să scrie numele unei stații TV pe microfon (BBC, CNN, HBO etc.) 	5'

ACTIVITATE CU COMENTATOR/ ALEGE UN COMENTATOR	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Spunem elevilor că din nou se vor uita la televizor, dar de data aceasta un comentator TV va vorbi despre un film și lângă el se va vedea un ecran pe care vor fi secvențe dintr-un film fără sonor. ✓ Elevii trebuie să aleagă un comentator care să vorbească despre film, iar restul grupului va mima tot ceea ce spune comentatorul. ✓ Încurajăm comentatorul să facă o prezentare veselă, emoțională. ✓ Elevii sunt îndrumați să extindă schița. 	2'
EXTINDEREA SCHIȚEI	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dăm fiecărei grupe un plan al schiței pe care au scris-o în prima lecție, etapa 6. Ar putea fi mai motivant să nu le dăm planul schiței pe care l-au interpretat, ci cel al altui grup. ✓ Elevii repetă interpretarea schiței/pantomimei. 	12'
REPETIȚIA	<p>ETAPA 9 - INTERPRETAREA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ De data aceasta scena trebuie pregătită în așa fel încât să existe o masă în spatele căreia șede comentatorul și lângă el să fie suficient spațiu pentru a se putea face pantomima. ✓ Alegem un grup și începem activitatea arătând comentatorului telecomanda. 	10'
ÎNCEPE INTERPRETAREA	<p>ETAPA 10 - FEEDBACK</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Facem feedback, comentăm, de asemenea elevii pot comenta, pot alege cea mai bună schiță și pot justifica alegerea. 	6'
NU UITA !	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nu uităm să aducem schițele corectate la ora a doua. 	

2. FRUCTE (LEGUME)		
OBIECTIVELE LECȚIEI	Extindere / Recapitulare / Consolidarea vocabularului legat de diferite fructe(legume sau amândouă) Ascultare/Scriere/Vorbire –Exerciții de extindere și de umplere “fillers”.	
NIVEL	Elementar și mai sus(A1, A2)	
FORMA DE ORGANIZARE	ETAPELE1, 2,3,6 – individual/perechi; ETAPA 5 – grupe de 3-4, ETAPA 4 – întreaga clasă (minim 10 elevi)	
MATERIALE	Imagini cu fructe și legume, dicționare, foarfece, bucățele de hârtie(etapa 5), markere	
PREGĂTIRE	Scaunele așezate într-un cerc foarte mare; spațiu în interiorul cercului. Copiem imagini cu fructe/legume. Tăiem bucățele de hârtie.	
DURATA	60 minute	
MANAGEMENTUL CLASEI	PROCEDEE	TIME

<p>BRAIN STORM</p> <p>MUNCA INDIVIDUALĂ SAU ÎN PERECHI</p>	<p>ETAPA 1 – INTRODUCEREA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Anunțăm scopul lecției: învățarea de noi nume de fructe și repetarea celor știute. <p>ETAPA 2 - BRAIN-STORM</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Elevii spun nume de fructe. Se poate face în diferite moduri: pe categorii – de grădină, autohtone și exotice; după culori: roșu, galben, verde, maro etc. ✓ Elevii spun și scriu exemple pentru fiecare categorie. Se lucrează individual sau în perechi. ✓ La sfârșit elevii vin la tablă să scrie numele pentru fiecare categorie (util pentru verificarea ortografiei). 	<p>10'</p>
<p>OFERIM FOTOGRAFII</p>	<p>ETAPA 3 – IMAGINI CU FRUCTE (LEGUME)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Elevilor li se dau imagini pentru identificarea fructelor (legumelor) Folosind dicționarul, ei scriu numele celor pe care nu le știu și pentru a verifica ortografia. ✓ Elevii sunt chemați la tablă pe rând pentru a scrie răspunsurile corecte, profesorul verifică pronunția. 	<p>5'</p>
<p>FACEM UN CERC DIN SCAUNE (LA MIJLOC GOL)</p> <p>TOȚI STAU JOS CU EXCEPȚIA UNUIA</p>	<p>ETAPA 4 - ACTIVITATEA CU SALATĂ DE FRUCTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rugăm elevii să facă un cerc din scaune cu un spațiu gol în mijloc. Trebuie să fie cu un scaun mai puțin decât numărul elevilor. ✓ Elevilor li se dau nume de fructe. Ar trebui să fie totdeauna 2-3 elevi cu același nume de fructe (ar putea fi după cum urmează: numărul elevilor=12; căpuni = 2 elevi; zmeură = 2 elevi; lămâie = 2 elevi; portocale= 3 elevi; pere= 3 elevi) ✓ Toți elevii stau pe scaune mai puțin unul, care stă în mijloc. Acesta spune: "lămâile și portocalele schimbă locul". Toți elevii care poartă acel nume trebuie să se ridice și apoi să ocupe un loc care s-a eliberat. Nu au voie să se așeze pe un scaun pe care tocmai au stat. ✓ Scopul jocului este să găsească un loc nou. Pentru că este cu un loc mai puțin, o persoană rămâne totdeauna în picioare. ✓ Această persoană spune numele de fructe care vor schimba locurile. Se pot numi variate combinații de fructe. ✓ Dacă acea persoană vrea ca toți elevii să schimbe locurile, strigă SALATĂ DE FRUCTE (LEGUME). Toți elevii schimbă locurile. 	<p>10'</p>
<p>BUCĂȚELE DE HÂRTIE</p> <p>PANTOMIMĂ (GRUPE DE 3-4)</p>	<p>ETAPA 5 - PANTOMIMĂ</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dăm elevilor bucățele de hârtie pentru a scrie un nume de fruct sau legumă sau ambele (depinde de vocabularul pe care îl exersăm) ✓ Adunăm de la elevi hârtiile și le punem pe o bancă, cu scrisul în jos, astfel elevii văd numai hârtia goală. ✓ Împărțim elevii în grupe de 3-4. Le explicăm că în această activitate fiecare grup va trimite, pe rând, un reprezentant care va ridica o hârtie și va mima ce este pe hârtie. După aceea ei scriu numele fructului/legumei care a fost mimat. ✓ Grupurile citesc de pe hârtie și este acordat câte un punct pentru fiecare răspuns corect. ✓ Un alt grup este rugat să-și trimită reprezentantul. ✓ Încurajăm elevii care mimează să lege numele fructelor și legumelor nu numai de forma lor, dar și să exprime sentimente când le mănâncă (expresia feței când mănâncă lămâie; mimarea maimuței asociată de obicei cu banana etc) 	<p>10'</p>

<p>AJUTOR</p> <p>ELEVI ÎN PERECHI</p> <p>FOLOSIREA NOULUI VOCABULAR</p>	<p>✓ Numărăm punctele pentru a găsi grupul cel mai bun.</p> <p>ETAPA 6 - JOC DE ROL – STANDUL CU FRUCTE</p> <p>✓ Elevii sunt împărțiți în perechi. O persoană devine clientul, cealaltă vânzătorul. Elevilor li se cere să pregătească scurte dialoguri despre cumpărare/vânzare de fructe, dar li se dă un element suplimentar pe care trebuie să îl adauge sau încorporeze la interpretarea lor. Acest element poate fi de exemplu un client mâniaș, indecis, sărac, sau un vânzător convingător, înșelător, neinteresat.</p> <p>✓ Profesorul dă fiecărei perechi un astfel de element pentru a vedea cum fac față.</p> <p>✓ Elevii pregătesc și repetă jocul de rol, apoi îl interpretează în fața clasei. Consolidază folosirea vocabularului nou învățat.</p> <p>✓ La sfârșit elevii comentează asupra interpretării.</p>	<p>25'</p>
<p>OPȚIONAL</p> <p>CHEIA</p>	<p>✓ Numele legumelor poate fi exersat în același mod ca și al fructelor sau ambele pot fi practicate deodată.</p> <p>✓ ETAPA 4 – Pentru a putea exersa mai multe nume de legume/fructe, elevilor li se pot da un nume diferite după câteva runde.</p> <p>✓ Etapa 4 poate fi folosită ca și exercițiu de umplere sau continuare, recapitulând nume de fructe/legume.</p> <p>✓ 1. avocado, 2. banana, 3. peach, 4. lemon, 5. red currant, 6. pine-apple, 7. grapes, 8. pear, 9. water melon, 10. orange, 11. cherry, 12. strawberry</p>	
		

6. Concluzii

Scopul acestei lucrări “Program de dezvoltare a talentului prin metode de dramă educațională la limba engleză” este acela de a arăta folosirea dramei în procesul de predare-învățare și de a arăta cum se poate folosi drama pentru dezvoltarea atât a deprinderilor productive, cât și a celor receptive, precum și a arăta cum poate contribui la perfecționarea sistemelor de limbă la elevii talentați.

În general drama se leagă de actori care interpretează în fața spectatorilor. În contextul învățării limbii străine, drama este centrată pe elevi, furnizându-le o experiență mai profundă a achiziției limbii. Ea oferă oportunitatea folosirii limbii străine într-un mod natural și motivant ajutând elevii să dezvolte abilități de limbă pentru a deveni utilizatori competenți ai limbii.

Multe aspecte ale dramei, pe care le putem vedea la teatru, sunt folosite în beneficiul învățării limbii străine. Participanții sunt angajați în conversații sau activități pline de înțeles, nu sunt simpli spectatori, ci participă activ la oră. Imaginația și sentimentele lor sunt stimulate și este încurajată folosirea spontană a limbii. Lumea din afară este adusă în sala de clasă.

În ceea ce privește deprinderea de exprimare orală, aceasta poate fi cu ușurință stimulată prin folosirea diferitelor activități bazate pe tehnici de dramă. Punctul de pornire poate ținti fluența, pronunția, accentul sau intonația. Drama asigură cadru pentru exercițiu și achiziția deprinderii de exprimare orală.

Referitor la învățarea deprinderii de exprimare scrisă, multe oportunități pot proveni din folosirea dramei. Printre acestea, cea mai comună și naturală utilizare se leagă de scrierea de poezie, poveste, narațiune, piesă de teatru și joc de rol. Prin natura lor, acestea pot fi utilizate cu ușurință ca bază pentru exersarea limbii străine și pentru sarcini de lucru pline de sens, care contribuie la dezvoltarea unor deprinderi de care au nevoie elevii.

Abilitățile de citire pot fi dezvoltate prin intermediul textelor legate direct de dramă; acestea furnizează punct de plecare pentru exersarea cititului extensiv sau intensiv. În mod similar, ascultarea trebuie să acopere aceste două arii, pentru ca elevii să le stăpânească.

Schimbarea sălii de clasă într-un loc diferit dă posibilitatea exersării unei game largi de vocabular într-o varietate de situații. Gramatica poate fi scoasă în relief și practică prin activități de dramă..

Am realizat planuri de lecție pentru a exemplifica modul cum drama poate spori și stimula procesul de predare-învățare prin activități plăcute.

Trebuie menționat că rolul profesorului în introducerea dramei în predare este foarte important. Este posibil ca unii elevi să considere dificilă folosirea dramei, mai ales când nu sunt obișnuiți cu o astfel de abordare. Profesorul trebuie să-i ajute să depășească această etapă, prin pregătire meticuloasă, o introducere potrivită, încurajare și consolidarea încrederii în potențialul lor și folosirea dramei în dezvoltarea competențelor lingvistice.

În centrul acestei lucrări a stat folosirea dramei în procesul de predare-învățare și demonstrarea modului în care drama poate fi folosită pentru a dezvolta atât deprinderi productive, cât și receptive, precum și felul cum acestea contribuie la perfecționarea sistemelor de limbă. Activitățile de dramă constituie un stimulant și cadru de susținere a practicii și achiziționării competențelor lingvistice într-un mod plăcut, eficient și motivant. Ajută elevii să devină utilizatori calificați ai limbii străine.

PLANIFICAREA ORELOR DE DRAMĂ EDUCAȚIONALĂ LA LIMBA ENGLEZĂ

ORA	SCOPUL ACTIVITĂȚII	ACTIVITATEA
1.	Formarea grupului, exerciții de întărire a coeziunii grupului	1.1.Salutul 1.2.Memorarea numelor 1.3.Exerciții și jocuri cu mingea
2.	Familiarizarea cu exercițiile de proiectare a vocii	2.1.Încălzirea vocii 2.2.Exerciții de respirație corectă 2.3.Exerciții de conversație cu schimbarea volumului vocii
3.	Perfecționarea pronunției prin poezii și expresii”tongue twisters”	3.1.Exerciții de memorare și interpretare 3.2.Jocuri în lanț
4,5	Focalizarea asupra strategiei dramatice	4.1.Aplaudare/Ritm 4.2.Joc:”Cine este conducătorul?” 5.1.Transformarea obiectului 5.2.Sculptarea partenerilor 5.3.Șaradă de grup
6.	Concentrarea pe claritatea și economia mișcărilor.Pantomima	6.1.Pantomima în grupe mici:oameni și ocupații 6.2.Pantomima în grupe mici:locuri
7.	Aplicarea jocului de rol	7.1.”La hotel” 7.2.”Conversații la telefon
8.	Familiarizarea elevilor cu simularea prin jocuri	8.1.Salutul 8.2.Despărțirea

		8.3.Complimentarea 8.4.Reclamația 8.5.Invitația:acceptarea și refuzul
9.	Învățarea prin flexibilitate mintală, focusare și comunicarea nonverbală.	9.1. Joc:"Iepurele de câmp și câinii de vânătoare" 9.2.Joc:"Mergi ca și..." 9.3.Joc:"Linii"
10, 11.	Introducerea improvizației spontane	10.1."Stop-cadru" 10.2.Scurte scenete create de elevi 11.1.Joc:"Pasează obiectul"
12.	Îmbinarea proverbelor cu improvizația	12.1.Prezentarea proverbelor 12.2.Învățarea proverbelor 12.3.Creerea de scene pe baza proverbelor 12.4.Interpretarea lor
13.	Dezvoltarea deprinderii de vorbire, cu accent pe fluentă și pronunție prin jocuri de povestire	13.1.Joc:"Pisica amiralului" 31.2 Joc:"Din fericire/nefericire"
14,15	Alegerea și pregătirea scenetelor	14.1.Citirea scenetelor 15.1.Jocuri de improvizație
16.	Discutarea scenetelor	16.1.Discuții în grup 16.2.Improvizație
17.	Pantomima scenetelor	17.1.Activități în grupe mici

		17.2.Discuții
18.	Exersarea textului scenetelor	18.1.Citirea cu voce tare 18.2.Corectarea greșelilor de pronunție
19.	Îmbunătățirea intonației	19.1.Citire cu voce tare 19.2.Corectarea problemelor de intonație
20.	Creerea de improvizații pe baza microdialogurilor din scenete	20.1.Muncă creativă în echipă 20.2.Interpretare 20.3.Analiză
21.	Exersarea rolurilor	21.1.Citire repetată 21.2.Discuții
22,23	Învățarea mișcării și a coregrafiei	22.1.Creerea coregrafiei 23.1.Exersarea coregrafiei
24,25	Confecționarea costumelor și a decorului	24.1 .Muncă creativă în echipă 25.1.Finalizarea costumelor și a decorului
26.	Învățarea rolurilor	26.1.Interpretarea rolurilor 26.2.Corectarea greșelilor
27.	Îmbinarea textului cu mișcarea	27.1.Interpretarea rolurilor 27.2.Discuții în grup

28.	Repetiție cu decor și costume	28.1.Interpretarea rolurilor 28.2.Corectarea greșelilor de pronunție, intonație și mișcare
29.	Repetiție finală	29.1.Interpretarea în fața unei clase 29.2.Corectarea micilor greșeli
30.	Interpretarea în fața spectatorilor	30.1.Interpretarea 30.1.Discuții

Bibliografie

Cockett, S. and Fox, G. Keep Talking: Learning English through Drama Storytelling and Literature. Kraków: Wydawnictwo Naukowe WSP, 1999, 124 p. ISBN 83-87513-84-9

Harmer, J. The Practice of English Language Teaching. Essex: Longman Group UK Limited, 1991, 296 p. ISBN 0-582-04656-4.

Scrivener, J. Learning Teaching. Oxford: Macmillan Publisher Limited, 1998, 218 p. ISBN 0-435-24089-7.

Ur, P. A Course in Language Teaching: Practice and Theory. Cambridge: Cambridge University Press, 1991. 375 p. ISBN 0-521-44994-4.

Wessels, Ch. Drama. Oxford: Oxford University Press, 1987, 137 p. ISBN 0-19-437097-6.

Blatchford, Roy [Ed] (1986). The English Teacher's Handbook. London: Hutchinson
Byram, M & Fleming, M [Eds] (1998). Language Learning in Inter-cultural Perspective: Approaches through Drama and Ethnography. London: CUP

Davison, J. & Dawson, J (1998). Learning to Teach English in the Secondary School: A companion to School Experience. London : Routledge

Dougill, John (1987). Drama Activities for Language Learning. London: Macmillan
Fleming, Michael (1994). Starting Drama Teaching. London: David Fulton

Johnson, K. & Morrow K. [Ed] (1981). Communication in the Classroom. London: Longman

Maley, A. & Duff A (1982). Drama Teaching in Language Learning. London: CUP

Sue, K. and Jones, V. Inside Out: Student's Book Intermediate. Oxford: Macmillan Publishers Limited, 2000, 159 p. ISBN 0-333-75754-8.

Ladousse, G. P. Role Play. Oxford: Oxford University Press, 1987, 181 p.
ISBN 0-19-437095.

Lindstromberg, S. The Recipe Book. Essex: Longman Group UK Limited, 1990, 92 p.
ISBN 0-582-037646-4.

Maley, A. and Duff, A. Drama Techniques: A resource book of communication activities for language teachers. Cambridge: Cambridge University Press, 1978, 246 p. ISBN 0-521-60119-3.

Mc Callum, G. P. 101 Word Games. Oxford: Oxford University Press, 1980, 162 p.
ISBN 0-19-502742-6.

Scrivener, J. Teaching Grammar. Oxford: Oxford University Press, 2003, 65p. ISBN 0-19-442179-1.

Pagini de internet

The Internet TESL Journal [online]. October 2004, vol. X, issue 10. [quoted: 8 May 2006]. <<http://iteslj.org/Techniques/Chauhan-Drama.html>>.

The English Teacher [online]. July 1990, vol XIX. [quoted: 8 May 2006].
< <http://www.melta.org.my/ET/1990/main8.html>>.

The Internet TESL Journal, Vol. X, No. 10, October 2004

<http://iteslj.org/>

<http://iteslj.org/Techniques/Chauhan-Drama.html>

<http://www.ehow.com/>

<http://dramaresource.com/games>

<http://improvcyclopedia.org>

[http://eslsite.com/resources/pages/Resources and Teaching Ideas/Drama and Role Plays/index.html](http://eslsite.com/resources/pages/Resources%20and%20Teaching%20Ideas/Drama%20and%20Role%20Plays/index.html)

<http://www.prel.org/eslstrategies/drama.html>

<http://www.englishbanana.com/drama.html>

<http://learnenglish.britishcouncil.org/en/>

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/>

<http://www.teachingenglish.org.uk/teaching-resources>