

بررسی تأثیر بازی‌های نمایشی بر مشارکت زبان‌آموزان در پروژه‌های بیان شفاهی

سیده فاطمه حجازیان

کارشناسی ارشد رشته آموزش زبان فرانسه، دانشگاه تهران

Email: Yhejazian@gmail.com

چکیده

امروزه با بالا رفتن ارتباطات بین‌المللی اهمیت توانایی برقراری ارتباط با جهان از طریق زبان‌های خارجی نیز افزایش یافته است. از این‌رو یادگیری زبان‌های خارجی و کارکردهای آن‌ها در معرض تحولات گسترده‌ای واقع شده است. در شرایط کنونی آموزش زبان، با توجه به سطح انگیزه و مشارکت زبان‌آموزان در تمرین‌های بیان شفاهی، همواره تلاش مدرسان زبان ایجاد انگیزه در زبان‌آموزان به منظور بیان ایده‌ها و نظریات خود بوده است و آن‌ها برای تحقق این امر فعالیت‌های مختلفی را آزموده‌اند. یادگیری جمعی یکی از عناصر اصلی و لازم برای تقویت توانش بیان شفاهی زبان‌آموزان در کلاس زبان خارجی است. بازی‌های نمایشی، به‌عنوان فعالیتی چندوجهی، با عرضه کردن دو توانش ارتباطی و شفاهی به زبان‌آموز جرئت ابراز عقایدش را با استفاده از بدن و صدا می‌دهد. همچنین با جای دادن این فعالیت در دسته فعالیت‌های سرگرم‌کننده، به زبان‌آموز این امکان داده می‌شود تا زبان خارجی را همراه با لذت و رغبت بیشتری فرا گیرد. در این نوشتار سعی می‌کنیم تا با بررسی علمی نقش بازی‌های نمایشی در مشارکت زبان‌آموزان دوره کارشناسی زبان و ادبیات فرانسه در فعالیت‌های بیان شفاهی کلاس زبان فرانسه، هم نکات مؤثر و مفید و هم ناکارآمدی‌های این روش را بیان کنیم.

کلید واژه‌ها: بازی نمایشی، آموزش زبان فرانسه، بیان شفاهی، مشارکت، پروژه

Résumé

Aujourd'hui, en croissant de la communication internationale, la capacité de communiquer en langues étrangères s'est également accrue. Par conséquent, l'apprentissage d'une langue étrangère et son utilisation ont été éloignés de l'approche traditionnelle. Les enseignants essaient toujours de motiver les élèves à exprimer leurs idées et leurs opinions. Dans ce but, on a testé diverses activités. L'apprentissage coopératif en classe de langue est un élément nécessaire pour améliorer la compétence de l'expression orale des apprenants.

Le jeu dramatique, en tant qu'activité complexe impliquant toutes les compétences en communication orale, permet aux apprenants de mieux s'exprimer dans une langue étrangère en utilisant le corps et la voix. Cette activité est classée comme activité récréative.

Grâce à cela, l'étudiant peut apprendre et pratiquer la langue avec plus de plaisir. Dans cet article, nous avons essayé d'évaluer le rôle des jeux théâtraux sur la participation à des projets d'expression orale et nous avons étudié les aspects positifs et inefficaces de ces pratiques chez les étudiants de deuxième année en langue et littérature françaises de l'université de Téhéran.

Mots-clés: Mots clés: jeu théâtral, enseignement de la langue française, expression oral, participation, tâche

مقدمه

از لحاظ سن، سطح زبان و تجربه‌های زبانی متفاوت هستند، اغلب مشاهده می‌شود که تعدادی یا بخش قابل توجهی از آن‌ها به خاطر نداشتن جرئت، فرصت مشارکت در کلاس را پیدا نمی‌کنند.

ما در این پژوهش، با بهره‌گیری از شیوه آزمایش تجربی در کلاس زبان در سطح کلی، به بررسی نقش بازی‌های نمایشی در مشارکت زبان‌آموزان می‌پردازیم. در این پژوهش که در حدود ده جلسه ۹۰ دقیقه‌ای به طول انجامید، هفت جلسه نخست صرف مشاهده و شناخت کامل عملکردهای کلاسی و آشنایی با خصوصیات و توانایی‌های زبان‌آموزان شد. همچنین عواملی مانند توانش شفاهی زبان‌آموزان در شرایط مختلف یادگیری و آموزشی مورد بررسی قرار گرفت و در نهایت با پیش زمینه به دست آمده در طول این جلسات و نشان کردن زبان‌آموزانی که فعالیت کمتر در فعالیت‌ها داشتند و یا هیچ‌گونه همکاری در انجام فعالیت‌ها نداشتند، وارد مرحله انجام بازی‌های نمایشی شدیم. ما با مطالعه بازی‌های نمایشی به عنوان یک پروژه بیان شفاهی سعی بر پاسخگویی به این پرسش داشته‌ایم که: چگونه بازی نمایشی بر روی مشارکت زبان‌آموزان تأثیر می‌گذارد؟ چه موانع و ناکارآمدی‌هایی در این روش وجود دارد که مانع از مشارکت زبان‌آموز می‌شود؟

در این نوشتار با توجه به تعاریفی که از هر یک از عناصر اصلی این پژوهش ارائه می‌دهیم و با تحلیل داده‌های گردآوری شده در پائیز ۱۳۹۳ در دانشگاه تهران، به نتایج اصلی پژوهش می‌رسیم.

با ظهور رویکردهای ارتباطی و کنش‌گرا، آموزش زبان فرانسه با تغییرات بسیاری همراه شد، به طوری که این تغییرات بر روی هدف‌ها و انگیزه‌های یادگیری زبان فرانسه، به عنوان یک زبان خارجی، نیز تأثیرگذار بوده است. در دنیای امروز تعریفی که اکثر افراد از تسلط به یک زبان خارجی دارند در توانایی صحبت کردن و ابراز عقاید به آن زبان خاص متبلور می‌شود.

رویکردهای ارتباطی، با هدف رشد توانش‌های ارتباطی، سعی کرده‌اند بخش شفاهی را با روش‌های جدیدی همچون بازی نقش‌آفرینی و شبیه‌سازی تعریف کنند (Cuq, 2003:183).

چه بسا زبان‌آموزی بتواند در توانش نوشتاری کارنامه قابل قبولی ارائه دهد اما در کلاس زبان و در استفاده شفاهی از آنچه که آموخته است به خوبی عمل نکند. از آنجا که در دنیای امروز نمی‌توانیم نقش توانش بیان شفاهی را در برقراری ارتباط با زبان خارجی نادیده بگیریم؛ باید با استفاده از روش‌های نوین و ایجاد انگیزه در زبان‌آموز موانع موجود در مشارکت وی در فعالیت‌های بیان شفاهی را از میان برداریم.

به طور کلی، تحقیقات و آزمایش‌های گسترده‌ای در حوزه بهبود بیان شفاهی انجام شده است. متخصصان آموزش زبان همواره سعی بر این دارند تا با تولید تمرین‌ها و فعالیت‌های مختلف برای کلاس‌های زبان دانش‌آموزان را به سطح بالاتری از توانش بیان شفاهی برسانند. فعالیت‌هایی مانند بحث و مناظره در مورد یک موضوع، دادن یک موضوع به زبان‌آموز برای ارائه شفاهی در کلاس و ... از اشکال مختلف تشویق زبان‌آموز به بیان ایده‌ها و نظریات خود است. اما آیا همه زبان‌آموزان یک کلاس با بهره‌گیری از این دسته فعالیت‌ها توانایی برقراری ارتباط و مشارکت را کسب می‌کنند؟ در مورد کلاس‌هایی که زبان‌آموزان

۲. آموزش بیان شفاهی

آموزش بیان شفاهی که بر روی صدا، آواهای مشخص زبان، ریتم، آهنگ صدا، تکیه و غیره... کار می‌کند و از سویی بسیار به کاری که بازیگران تئاتر می‌کنند نزدیک است به وسیله تکنیک‌های متفاوتی گسترش یافته است که اصلی‌ترین آن ایفای نقش است.

مادام که توانش شفاهی به‌عنوان یک هدف مهم یادگیری مؤثر مانند توانش نوشتار و خوانش در نظر گرفته شود می‌توان به یادگیری حقیقی دست یافت (Lafontaine, 2001:354). آموزش بیان شفاهی در زبان خارجی همواره با مشکلات عدیده‌ای همراه بوده است و در اکثر موارد این بخش از آموزش زبان مورد کم توجهی مدرسان واقع شده است. شایان ذکر است که همواره عواملی در این قضیه تاثیرگذار بوده‌اند که از جمله می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

● مشکل مدرسان در به عینیت رساندن و سنجش عملکرد زبان‌آموزان

● عدم توازن بین آموزش زبان (تمرکز بر گرامر) و ارزیابی بیان شفاهی

● نبودن ابزار آموزشی مناسب و کارآمد

● استفاده از روش‌های تدریس قدیمی

● دقیق نبودن اهداف کلی برنامه‌های آموزش (Writhner, 1991 Tochon 1997).

لیزن لافونتن در مقاله خود تحت عنوان آموزش بیان شفاهی در کلاس فرانسه: علاقه‌ای برای زندگی کردن و کشف کردن یکی از مشکلات اصلی را فقدان فعالیت‌های عینی در کلاس زبان به منظور استحکام بخشیدن به دانسته‌های زبان‌آموز و آماده ساختن او برای روبه‌رو شدن با آزمون‌های ارتباط شفاهی آخر ترم عنوان می‌کند. راه‌حلی که لافونتن ارائه می‌دهد بیشتر تأکید بر روی ایجاد کارگاه‌های یادگیری فشرده است که باعث تقویت استعدادها و توانش‌های طولانی مدت و قابل انتقال دانشجو می‌شود (Lafontaine, 2000).

مشارکت و تعامل در پروژه‌های بیان شفاهی

با تغییر در روش‌های آموزشی، فعالیت‌های کلاسی نیز شکل دیگری به خود گرفت؛ بدین ترتیب که یادگیری از شکل فردی وارد شکل گروهی و جمعی آن شد و رویکرد ارتباطی، با اولویت دادن «معنا» بر «صورت» (منظور شکل صحیح از نگاه دستور زبان است) از اهداف مقرر شده در روش سنتی دور شد. تکلیف (tâche) بر اساس تعریف آن در فرهنگ آموزش زبان فرانسه، به‌عنوان زبان خارجی یا زبان دوم، به مجموعه‌ای از فعالیت‌های ساختاری اطلاق می‌شود که هدفش ایجاد معنا برای زبان‌آموز است. یعنی مواجهه با یک سند اصلی در زبان مقصد به وسیله تمرین‌های درک مطلب و تولید محتوا و تعاملات دو نفری، هدفی شکل می‌گیرد که از صورت زبان فراتر

می‌رود (Cuq, 2003:234).

در تحقیقات اخیر مربوط به علوم زبان، تعامل در کلاس زبان فرصتی برای همکاری در ایجاد معنا و انتقال دائمی هویت‌ها و سیستم‌های کوچک اجتماعی است. گزارش‌های اخیر در زمینه آموزش زبان فرانسه به عنوان یک زبان خارجی مربوط به مفهوم یادگیری جمعی می‌شود که در آن تعامل از یک سو به عنوان هدف (کسب یک توانش ارتباطی) و از سوی دیگر ابزار رسیدن به آن است (Cuq, 2003: 134).

همان‌طور که گفته شد، در مشاهده‌های انجام شده، فعالیت‌های جمعی و گروهی برای ایجاد انگیزه در زبان‌آموزان اجتناب‌ناپذیر است، و ما با نگاهی به روش‌های آموزشی موجود در بازار می‌توانیم به اهمیت این‌گونه فعالیت‌ها در یادگیری زبان خارجی واقف شویم. روش‌های آموزشی امروزه بر پایه انجام تکلیف خارج از فضای آموزشی و در موقعیت‌های واقعی زبان مقصد است. یاددهی امروز با به کارگیری توانش‌های گروهی سعی دارد خود را به‌عنوان فعالیتی مفرح، انگیزه‌بخش و در عین حال علمی و آموزشی معرفی کند.

یکی از فواید یادگیری مشارکتی این است که زبان‌آموز را در فضایی امن قرار می‌دهد. ما همیشه مشاهده کرده‌ایم که دانش‌آموزان معمولاً از خود تصویر منفی دارند و بعضی از آن‌ها در زمان انجام فعالیت‌ها احساس درماندگی می‌کنند. بدیهی است که در فعالیت انفرادی اضطراب دانش‌آموز افزایش می‌یابد در حالی که اگر دانش‌آموز در گروه قرار بگیرد ضعف یکی با قدرت دیگری پوشیده می‌شود. به طور مثال، دانش‌آموزی را در نظر بگیرید که در صحبت کردن دچار مشکل است؛ حال، این دانش‌آموز مقابل دانش‌آموز دیگری که در این توانش قوی است قرار می‌گیرد. در این موقعیت عملکرد دانش‌آموز دوم معیار ارزیابی دانش‌آموز اول نیز خواهد بود.

در این حالت تأکید بر روی عمل آموزش نیست بلکه بر روی تعامل در بعد جمعی آن، بر روی خود زبان‌آموزان و البته بر روی فرآیند مبادلات زبان‌آموزان است. حال زبان‌آموز متعلق به یک گروه اجتماعی، که در آن ادغام گردیده، در نظر گرفته می‌شود. با این حال هدف تنها پیشرفت زبانی نیست بلکه فرصتی برای سخن گفتن و اجتماعی شدن نیز هست (Cicurel, 2002:3).

بازی در کلاس زبان

لیزن لافونتن در مقاله خود تحت عنوان آموزش بیان شفاهی در کلاس زبان فرانسه: اشتیاقی برای زندگی و اکتشاف ... فعالیت‌های شفاهی را به دو دسته تقسیم‌بندی می‌کند:

۱. فعالیت‌های بیان شفاهی برنامه‌ریزی شده؛ که به فعالیت‌هایی گفته می‌شود که مدرس به منظور سنجش و ارزشیابی بر اساس نمره زبان‌آموز انجام می‌دهد. این فعالیت‌ها اکثراً در قالب ارائه کلاسی هستند.

۲. فعالیت‌های بیان شفاهی فی‌البداهه: در این نوع از



فعالیت‌ها زبان آموزان به صورت بداهه از زبان استفاده می‌کنند. مانند شرکت در بحث‌های کلاسی و ارائه نظر شخصی خود. این فعالیت‌های بیانی بداهتا ارزشیابی نمی‌شوند به همین خاطر هم اکثر مدرسان تمرکز زیادی بر بیان شفاهی نمی‌گذارند زیرا این‌گونه فعالیت‌ها جزء ارزشیابی به حساب نمی‌آیند، علی‌رغم اینکه مدرسان از اهمیت و لزوم تقویت توانش بیان شفاهی زبان‌آموز کاملاً آگاه هستند.

در کلاس زبان خارجی، بازی به عنوان یک فعالیت مفرح برای ایجاد انگیزه در زبان‌آموزان تعریف می‌شود. فعالیت آموزشی وقتی مفرح است که به وسیله قوانین بازی هدایت شود و به خاطر لذتی که به همراه می‌آورد انجام گیرد (Cuq, 2003:163).

در واقع، مفرح بودن بازی است که اجازه می‌دهد به‌عنوان یک ابزار آموزشی مورد استفاده قرار گیرد. اگر ما از این خاصیت بازی به محض اینکه به دانش زبانی مورد نظر دست پیدا کردیم چشم‌پوشی کنیم، چیزی برای دستیابی وجود نخواهد داشت و بازی وسیله‌ای برای تبادل زبانی خواهد بود (Rahmatian, Shavandi, 2006:6).

مفهوم بازی تصور جدیدی در فرایند یادگیری انسان در طول زندگی‌اش نیست. تأثیر بازی در رشد شناختی و پرورش فکر از سنین کودکی، به وسیله ژان پیاژه به‌طور مفصل مورد بررسی قرار گرفته است. پیاژه در تعریف بازی چهار ویژگی را برشمرده است که به‌عنوان معیار تعریف و شناخت آن مورد استفاده قرار می‌گیرد، وی فعالیت را بازی می‌داند که دارای هدف خارجی نباشد، کاملاً اختیاری و لذت‌بخش باشد، سازماندهی نداشته باشد و از هرگونه پرخاشگری به دور باشد.

بازی همچنین می‌تواند نگاه به تجهیزات مورد استفاده در تدریس را تغییر دهد و روابط واقعی‌تری را در تعاملات ایجاد کند، مبادلات زبانی را بین شرکت‌کنندگان تقویت کرده و روابط از بالا به پایین معلم - دانش‌آموز را تغییر دهد.

خانم سیلوا، نویسنده کتاب *بازی در کلاس زبان*، در تعریفی از بازی به عنوان ابزاری آموزشی، بازی را واقعیتی نشانه‌شناختی در جامعه تعریف می‌کند. او می‌گوید که معنای کلامی بازی براساس زمینه‌های متفاوت، محل‌های متفاوت، اعصار مختلف و عملکردهای متفاوتی که به آن نسبت داده می‌شود، تغییر می‌کند:

در میان چهار بخش عمده از شبکه گسترده استعاره‌ای که به بازی اطلاق می‌شود، نگرشی که دست‌اندرکاران آموزشی را علاقه‌مند می‌کند به استفاده از بازی در کلاس زبان، تجربه یادگیری زبان خارجی در عمل و ارتباط فعال به زبان‌آموز بستگی دارد. در واقع بدون چشم‌پوشی از شوق و علاقه‌ای که وسایل بازی ایجاد می‌کنند (با آن چیزی که بازی می‌کنیم)، قوانین بازی، فضای بازی (چیزی که بدون تعلق به بازی، آن را معین می‌نماید) این ویژگی مفرح بازی است که امروزه در شمار

اولین فواید بازی در نظر گرفته می‌شود (Silva, 2009)

بازی را همچنین می‌توان به‌عنوان یک فعالیت گروهی در نظر گرفت که هم‌زمان تمامی توانش‌های ارتباطی و زبانی را در موقعیت واقعی استفاده از زبان خارجی به کار می‌اندازد. بنابراین از اولین فواید بازی می‌توان به این نکته اشاره کرد که زبان‌آموز در مرکز یادگیری و در قلب فعالیت آموزشی قرار می‌گیرد.

در کلاس، بازی به اصطلاح باعث شکستن یخ زبان‌آموزان می‌شود (مثلاً در شرایطی که زبان‌آموزان در یک فعالیت گروهی، زیاد معاشرتی نیستند یا شناخت کمی از یکدیگر دارند). بازی یک فضای پویا و واقعی را به مدد ویژگی مفرح خود ایجاد می‌کند، در عین اینکه اهداف خود را به‌صورت روشن و مقرر شده در فضای آموزشی مهیا می‌سازد (Helme, Jourdan, Tortissier, 2014:65).

بازی‌های نمایشی در کلاس زبان

همانطور که از ساخت کلمه پیداست، «بازی‌های نمایشی» بر پایه دو بخش بازی و نمایش با یکدیگر پیوند دارند. در کلاس زبان، زبان‌آموز با بهره‌گیری از فضا و بازی و فعالیت‌هایی که یک بازیگر تئاتر برای تقویت و بهبود «بازی» خود انجام می‌دهد سعی در استفاده از زبان خارجی در موقعیتی کاملاً واقعی دارد. پیچ^۱ در کتاب خود به نام تربیت به مدد بازی‌های نمایشی، این‌گونه فعالیت‌ها را در فضای کلاس، از نوع فعالیت هنری و پرورشی می‌داند که بر بیان آزاد استوار است و از این رو باعث پیشرفت فرد و افراد می‌شود... بازی نمایشی پیش از همه یک بازی مشارکتی است که لازمه آن فاصله گرفتن از خود و ایجاد ارتباط با بقیه است. به طوری که زبان‌آموز دیگر خود را در موقعیت مصنوعی کلاس درس نبیند و شرایط واقعی استفاده از زبان خارجی را تجربه کند.

فردیناند برونیه^۲ در مقدمه کتاب بازی تئاتر آورده است:

بازی و تئاتر، در آموزش زبان و کلاس زبان، جهانی را به ارمغان می‌آورد که در جایگاه نخست بر رعایت قوانین، گوش دادن و توجه به دیگران پایه‌ریزی شده است؛ همان‌طور که بر روی بعد خلاقیتی که زبان‌آموز را بر بیان آزاد سوق می‌دهد، تمرکز دارد.

برونیه بر فواید این‌گونه فعالیت‌ها تأکید می‌نماید و موقعیتی را برای شرکت‌کنندگان این بازی‌ها متصور می‌شود که آن‌ها را قادر می‌سازد به‌طور باده سخن بگویند، در شرایط غیرمنتظره ناخودآگاه عکس‌العمل نشان دهند، شخصیت‌شان را با شخص دیگری تطبیق دهند، از جایگاه خودشان در فضای بازی آگاه باشند و بر یک حالت بیانی مناسب تسلط یابند. آن‌ها بازی را با همکاران‌شان شریک می‌شوند و با آن‌ها در ایجاد یک کار گروهی مشارکت می‌کنند. تئاتر یک عملکرد فردی است ولی در خدمت یک پروژه گروهی است. نقش بدن، ژست‌های غیرزبانی و حالات صورت در این‌گونه فعالیت‌ها غیر قابل اغماض است.

فعالیت‌های غیرزبانی: بدنی و حالتی

حالت‌های بدنی زبان اهمیت و راه خود را در آموزش زبان خارجی باز کرده است. توانش‌های ارتباطی باید دو بعد زبانی و غیر زبانی را در برگیرند. مشروعیت کار بر روی ژست و حرکات بدن در آموزش زبان خارجی در صورتی اتفاق می‌افتد که یادگیرنده نه تنها نشانه‌های زبانی و غیرزبانی را همانند سازد بلکه همچنین قابلیت فهم ژست‌های مخصوص جامعه را داشته باشد، از آن‌ها استفاده کند، بداند که بر چه چیزی دلالت می‌کنند و از شرایط استفاده آن‌ها آگاه باشد (Laurens, 2005:14).

لویی پورشه^۳ نیز از اهمیت «بدن» در پروسه ارتباط برقرار کردن صحبت می‌کند: او می‌گوید: بدن که سازنده معنایی است که ما تولید و پخش می‌کنیم، کانونی است

که تمام رویدادهای اجتماعی و فردی در آن اتفاق می‌افتد (Porcher 1989: 7). برای هر فرد نیز در طول زندگی‌اش، در بسیاری از موارد، اتفاق می‌افتد که با استفاده از حرکت بدنی خاص یا ژستی قراردادی و بین فردی منظور خود را برساند. این موضوع در بسیاری از موارد در زبان مادری نیز صدق می‌کند که حال با توجه به آن، می‌توان به اهمیت بدن و ژست در زبان خارجی نیز اشاره کرد. پر بیراه نیست که بگوییم در فرهنگ خارجی، دانستن ژست‌ها و زبان بدن به اندازه یادگیری نکات گرامری و یا واژگان زبان مقصد مهم است. شاید بتوان این‌گونه گفت که دستیابی و تسلط به دانش این فرآیند ژستی و حرکتی بسیار پیچیده‌تر از یادگیری لهجه و نکات زبانی آن است.

روش تحقیق و بررسی داده‌ها • جمع‌آوری داده‌ها

در این پژوهش که بر روی دانشجویان سال دوم زبان و ادبیات فرانسه انجام داده‌ایم ذکر این نکته لازم است که دانشجویان این کلاس از لحاظ سنی و سطح زبان یکسان نبودند. سطح بعضی از دانشجویان در صحبت کردن به سطح C1 چارچوب زبانی اروپایی می‌رسید و بعضی از دانشجویان مشکلات بیشتری در بیان شفاهی داشتند. ما در این پژوهش از بازی‌های نمایشی به عنوان ابزاری برای ایجاد انگیزه در مشارکت دانشجویان استفاده کرده‌ایم و از جمعیت حاضر در کلاس بعد از پنج جلسه مشاهده، چهار دانشجو را، با علم به اینکه مشارکت کمتری در کلاس دارند، انتخاب نمودیم تا وضعیت مشارکت آن‌ها را در این‌گونه فعالیت‌ها و همچنین در فعالیت‌های معمول کلاسی بسنجیم و این موضوع را مورد بحث و بررسی قرار دهیم. روش جمع‌آوری داده‌ها آنچنان که در پیش ذکر شد از طریق مشاهده و تجربه در کلاس زبان بوده است. در پایان هر تمرین نمایشی ما از فیش‌های مشاهده و بخش‌بندی شده، هم برای زبان‌آموز و هم برای مشاهدات شخصی خود، استفاده کرده‌ایم.

● تحلیل داده‌ها

در پرسش‌نامه‌ی پر شده به وسیله‌ی دانشجویان، در ابتدا از علاقه‌آنها به تئاتر سوال شده بود. اکثر دانشجویان (۹ نفر از ۱۱ نفر) به این سؤال جواب مثبت دادند و دو نفر نسبت به تئاتر علاقه‌ای از خود نشان ندادند. از این دو نفر یکی از دانشجویان سن بیشتری نسبت به بقیه هم‌کلاسی‌های خود داشت. اکثر دانشجویان کلاس به این سؤال که آیا راجع به انجام دادن بازی‌های نمایشی یا استفاده از بدن و ژست در کلاس زبان فرانسه خود هستند، پاسخ مثبت دادند. چهار نفر از دانشجویان اجرای این بازی‌ها را در کلاس زبان بی‌فایده دانستند و ذکر کردند که: «دیالوگ زیادی در این‌گونه فعالیت‌ها وجود ندارد» یا «انجام این‌گونه بازی‌ها هدف اصلی این کلاس نبوده است». در بین دانشجویان یک نفر وقت اختصاص داده شده به بازی را کافی ندانسته بود و یک نفر با اینکه به انجام این‌گونه فعالیت‌های نمایشی علاقه نشان داده بود اما گفته بود که توانایی بازی کردن یک نقش را در خود نمی‌بیند.

ما در پرسش‌نامه بخشی را به ذکر فواید بازی‌های نمایشی اختصاص دادیم. در پاسخ‌های داده شده به این سوال مشاهده کردیم که بیشتر دانشجویان (تعداد ۱۰ از ۱۱ نفر) اعلام داشتند که بازی‌های نمایشی باعث بهبود سطح زبانی‌شان می‌شود و سه نفر از دانشجویان اشاره کردند که با ژست و حرکات بدنی بهتر متوجه منظور شخص بازی‌کننده می‌شوند و کلاس حالت پر انرژی‌تری به خود می‌گیرد. بر اساس پاسخ‌های داده شده در پرسش‌نامه، چهار نفر از دانشجویان قادر بودند به راحتی در کلاس اظهار نظر کنند و چهار نفر دیگر صحبت کردن در کلاس را کار راحتی نمی‌پنداشتند.

برای دانشجویانی که به راحتی در کلاس صحبت می‌کردند مشارکت در فعالیت‌ها و بیان نظر نیز کار راحتی به نظر می‌رسید، اما برای چند نفر از دانشجویان به دلیل سطح زبانی پایین‌تر یا ندانستن کلمات لازم، امکان مشارکت کمتری وجود داشت. البته این نتیجه در شرایط گروهی کارآیی بیشتری دارد. تمام دانشجویان بر این عقیده بودند که کار مشارکتی برای آنها مفیدتر و مناسب‌تر بوده است، زیرا در گروه می‌توانند از تجربیات و دانش دیگران استفاده کنند. تنها یکی از دانشجویان ذکر کرده بود که این‌گونه فعالیت‌های گروهی به کاری که می‌خواهیم انجام دهیم بستگی دارد و برای فعالیت‌های نوشتاری چنین چیزی را مفید نمی‌داند.

استفاده از تمام آنچه که زبان‌آموز در کلاس می‌آموزد در موقعیت‌های واقعی استفاده از

زبان چندان عملی به نظر نمی‌رسد. بیشترین استفاده‌ای که دانشجویان از زبان می‌کنند در موقعیت کلاسی که مشاهده در آن انجام گرفته است و یا در کلاس‌های دیگر دانشگاه نتیجه می‌دهد. دانشجویی در پاسخ خود ذکر کرده بود که: «من ترس زیادی دارم و نمی‌توانم آن چیزی را که بدم استفاده کنم». تنها برای دو نفر از دانشجویان که تجربه زندگی در کشوری فرانسه‌زبان را داشته‌اند این یادگیری در موقعیت واقعی نیز استفاده می‌شود. لازم به ذکر است که این دانشجویان از سطح زبانی بالاتری نسبت به بقیه زبان‌آموزان در کلاس بهره می‌برند. با توجه به اطلاعات مربوط به پرسش‌نامه تحلیل خود را بر چگونگی تأثیر بازی‌های نمایشی در این کلاس ناهمگون ارائه می‌دهیم.

اولین فعالیتی که در کلاس انجام دادیم بازی پانتومیم بود که به صورت گروهی انجام می‌شود. ابتدا دانشجویان به دو گروه تقسیم شده و کارت‌هایی حاوی کلمه که از قبل آماده شده بود از طرف گروه نخست به شخص ایفای نقش‌کننده در گروه مقابل داده شد. وی باید می‌توانست به وسیله حرکات بدن و صورت و بدون استفاده از صحبت کردن یا صدا کلمه مورد نظر را به هم‌گروهی‌های خود بشناساند. در ابتدای بازی مشاهده کردیم که تعدادی از دانشجویان در فعالیت شرکت نمی‌کنند (شرکت‌کننده‌های شماره ۲ و ۱ که در پرسش‌نامه نیز علاقه‌ای نسبت به تئاتر از خود نشان ندادند). این قضیه برای گروه سنی بالاتر کلاس نیز صدق می‌کرد. در بررسی‌های انجام شده در فرم خود ارزیابی توسط دانشجویان نسبت به این بازی تنها سه نفر از دانشجویان اعلام کرده بودند که ایده‌های خود را با حرکات بدنی منتقل کرده‌اند. دو نفر از این سه نفر عضو گروه مورد مطالعه ما بودند. بیشتر دانشجویانی که از سطح بالای زبانی برخوردار بودند و یا در استفاده از حرکات بدنی راحت نبودند با استفاده از جملات کامل منظور خود را می‌رساندند. چهار نفر مورد بررسی در اوایل بازی ترس از مشارکت و یا قرار گرفتن در برابر دیگران و بازی کردن داشتند اما در اواسط بازی کاندیدای ایفای نقش شدند به صورتی که به راحتی با استفاده از پانتومیم کلمه مورد نظر را به گروه خود فهماندند. بدیهی است که مشارکت و تشویق بقیه اعضای گروه که مهارت بیان شفاهی قوی‌تری داشتند نیز در این قضیه بی‌تأثیر نبوده است.

در جلسه دوم اجرای بازی‌های نمایشی ما همچنان با پانتومیم اما در سطح وسیع‌تر و سخت‌تری از لحاظ سطح زبانی ادامه دادیم: بدین صورت که از ضرب‌المثل‌هایی که در طول ترم تدریس شده بود به همراه چند اصطلاح جدید استفاده کردیم. در این جلسه کلاس تعداد بیشتری از دانشجویان حضور داشتند و، با توجه به تجربه جلسه پیشین، بیشتر راجع به ایفای نقش بودند. بیشتر دانشجویان - حدود ۱۲ نفر از ۱۶ نفر - از مشارکت خود در این بازی راضی بودند. اعضای مورد بررسی همگی از خود مشارکت نشان دادند.



به جو کلاس حالتی پویاتر بخشید که همین موضوع باعث از بین رفتن موانع روانی مانند ترس و خجالت از ابراز عقیده شد و دانشجویان با علاقهٔ بیشتری نسبت به قبل فعالیت‌ها را دنبال می‌کردند.

از سوی دیگر بدیهی است که در آموزش زبان خارجی هیچ چیزی مطلق نیست و همیشه استثنائات فردی و شخصیتی وجود دارد. انجام این‌گونه فعالیت‌ها علی‌رغم ایجاد انگیزه برای مشارکت، با مخالفت‌هایی نیز روبه‌رو شد. بی‌شک همهٔ افراد از انجام فعالیت‌های بدنی، استفاده از ژست و ایفای نقش احساس خوشایندی نخواهند داشت. راه‌حل ما به این رفتار، تطبیق فعالیت‌های نمایشی با توجه به جمعیت مورد نظر است. بدین صورت که ما همواره می‌توانیم در بازی‌های نمایشی از پیش آماده شده، تغییر ایجاد کنیم و آن‌ها را با زبان آموزان، از لحاظ تفاوت‌های سنی و شخصیتی سازگاری دهیم تا با مشارکت همهٔ افراد حاضر در کلاس مواجه شویم.

پی‌نوشت‌ها

1. Page
2. Ferdinand Brunetière
3. Porcher

۸. منابع

- Calbris, G., & Porcher, L. (1989). *Geste et communication*. Paris: Hatier.
- Cicurel, F. (2011). *Les interactions dans l'enseignement des langues: Agir professoral et pratiques de classe*. Paris: Didier.
- Cicurel, F. (2002). « La classe de langue un lieu ordinaire, une interaction complexe », *Acquisition et interaction en langue étrangère*. Mis en ligne le 14 décembre 2005, consulté le 10 décembre 2014. URL : <http://aile.revues.org/801>
- Cuq, J. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris: CLE International.
- Cuq, J, Gruca, I. (2005). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Grenoble: Presses universitaires de Grenoble.
- Helme, Jourdan, Tortissier. (2014). *LE JEU EN CLASSE DE FLE : intérêts et pratiques*. Institut Français du Japon - Kansai
- Lafontaine, L. (2000). "L'enseignement de l'orale en classe de français: une passion à vivre et à découvrir". *Québec français*. n° 118.
- Nadeau, A. (2009). Point de vue. Le jeu comme un outil pédagogique/ entretien avec Haydee Silva, *Le français à l'université*, 14e année, n° 1.
- Page, C. (1997). *Eduquer par le jeu dramatique: Pourquoi? Comment?* Paris: ESF.
- Pierré, M., & Treffandier, F. (2012). *Jeux de théâtre*. Paris: PUG.
- Rahmatian, R et Shavandi, E. (2001). "La place de jeu pédagogique dans la classe de langue". *Roshde Zaban*, no: 65.
- Silva, H. (2008). *Le jeu en classe de langue*. Paris: Clé International.
- Treffandier, F. (2011). *Jeux de théâtre*. Grenoble: PUG.

بیشتر دانشجویان

به توانش‌های ارتباطی

با استفاده از بدن و ژست در این

جلسه دست یافته بودند به جز دو نفر که

هر دو با اجرای این‌گونه فعالیت‌ها در کلاس زبان

موافق نبودند و قبلاً در نظرات خود نیز این موضوع را اظهار

کرده بودند.

در جلسهٔ آخر اجرای بازی‌های نمایشی، ما بازی دیگری، متفاوت از دو بازی انجام شده اجرا کردیم. تعداد دانشجویان در این جلسه به شش نفر می‌رسید. بازی ما به این صورت انجام شد که با جمله‌ای به زبان فرانسه که در آن مکان، زمان و شخص را معین کردیم شروع کردیم (آن روز، در خیابان ولیعصر راه می‌رفتم که...) بقیه دانشجویان بایستی با تکرار جمله با جمله‌های پیشین داستان را بنا بر تصورات خود ادامه می‌دادند. این بازی به صورت انفرادی و داوطلبانه انجام شد اما اعضای کلاس اجازهٔ کمک به یکدیگر را در یادآوری جمله‌های پیشین داشتند. هدف از انجام این بازی تمرکز بیشتر بر روی قابلیت خیال‌پردازی هر دانشجو و استفاده از آنچه که تا به حال آموخته بودند، در قالب جملات و داستان، بود. ما با کمک تکرار، قصد بررسی مشارکت دانشجویان را در بازی و میزان گوش فرا دادن به هم‌کلاسی‌ها را داشتیم .

در این تمرین هر شش نفر حاضر در کلاس به صحبت‌های هم‌کلاسی خود گوش فرا دادند و سعی کردند که ایدهٔ ارائه‌شده توسط هر شخص را گسترش دهند. در واقع همهٔ افراد با اولین شرکت‌کننده همکاری کردند و از خط داستانی او دور نشدند. در این بازی تنها دو نفر از چهار نفر مورد مطالعه حضور داشتند. حدوداً تمام دانشجویان با دقت نظرات خود را در کلاس بیان کردند. در این تمرین شاهد به‌کارگیری جملات کامل از طرف شرکت‌کنندگان بودیم. شرکت‌کنندهٔ شماره ۱۰ در مورد بداهه‌گویی در این تمرین صحبت کرد و آن را نکتهٔ مفیدی برای پیشرفت در سطح زبان فرانسه خود دانست.

نتیجه‌گیری

با توجه به داده‌های به دست آمده از این پژوهش و تحلیل آن‌ها، به‌طور کلی می‌توان گفت که استفاده از بازی‌های نمایشی برای ایجاد مشارکت در جمعیت مورد مطالعه مفید بود. بازی‌های نمایشی، به خصوص پانتومیم، در کلاس، فضایی را به وجود آورد که در مرحلهٔ اول باعث ایجاد احساس امنیت در دانشجویانی شد که در بیان شفاهی مشکل داشتند. همچنین