

SRI LANKA
histories
that
connect

கலாச்சார
இணைந்த வரலாறுகள்

அரங்கியலை பயன்படுத்தி வரலாற்றும் பாடத்தை கற்றலும் கற்பித்தலும்



Acknowledgements

Authors

Pujitha De Mel, Chathura Vimarsha Fernando, Sanjaya Heattarachi and
Tharanga Gunasekara of the Shaili Foundation

Published by

EuroClio - European Association of History Educators as part of the project
Histories that Connect Sri Lanka II

Copyright

CC BY 4.0

To cite this publication:

De Mel, P., Fernando, C. V., Heattarachi, S. & Gunasekara, T. (2025).
Learning & Teaching History with Theatre.
EuroClio - European Association of History Educators.

Supported by

This publication was supported by the Strengthening Social Cohesion
and Peace in Sri Lanka (SCOPE) programme. SCOPE is co-funded by the
European Union and the German Federal Foreign Office and implemented
by GIZ in partnership with the Government of Sri Lanka. The content of the
publication does not represent the official position of the European Union,
the German Federal Foreign Office, GIZ,
or the Government of Sri Lanka.

பொருளடக்கம்

1. அறிமுகம்
2. இந்தப் புத்தகத்தைப் பயன்படுத்துவதற்கான எங்கள் வழிகாட்டி
3. 'வரலாறு' பாடத்தை கற்றுக்கொள்வதற்கான நாடக விளையாட்டுகள்
 - a. நாடக விளையாட்டு ஒன்று
 - b. நாடக விளையாட்டு இரண்டு
 - c. நாடக விளையாட்டு மூன்று
 - d. நாடக விளையாட்டு நான்கு
 - e. நாடக விளையாட்டு ஐந்து
4. மதிப்பாய்வு

நாடகம் என்றால் என்ன? கல்வி என்றால் என்ன? முதல் பார்வையில், இந்த கேள்விகள் இரண்டும் மிகவும் எளிமையான கேள்விகளாகத் தோன்றும். ஆனால் பதில் பெரும்பாலும் குழப்பமாக அமையலாம். பல நாடகக் கலைஞர்கள் அல்லது கல்வியாளர்கள் இதற்கு வெவ்வேறு விளக்கங்களை வழங்கியுள்ளனர். அந்த விளக்கங்கள் அனைத்தும் ஒன்றோடொன்று தொடர்புபட்ட விடயங்களை வெளிப்படுத்துகின்றன.

பொதுவாக, நாடகம் என்ற வார்த்தையைக் கேட்கும்போது, நம் மனதில் உடனடியாகத் தோன்றும் வார்த்தை, பொழுதுபோக்கு மற்றும் அறிவார்ந்த கருத்தினை வழங்கிடும் வகையில் ஒரு நபராலோ அல்லது ஒரு குழுவினராலோ பார்வையாளர்களுக்கு முன்னால் நிகழ்த்தப்படும் கலைப் படைப்பு நாடகமென அறியப்படுகிறது. கல்வியைப் பற்றி நாம் விவாதிக்கும்போது, நம் மனதில் வருவது ஒரு வகுப்பறையில் செயற்படுத்தப்படும் ஒரு பாரம்பரிய முறையிலான கற்றல் மற்றும் கற்பித்தல் செயற்பாடு ஆகும்.

குறிப்பாக, கல்வி மற்றும் நாடகத் துறையில் தனிநபர்கள் மற்றும் சமூகங்களை வடிவமைப்பதில் வரையறைகள் முக்கிய பங்கு வகிக்கின்றன. இந்த இரண்டு பாடப் பகுதிகளும் தனிப்பட்ட வளர்ச்சி மற்றும் சமூக வளர்ச்சிக்கு சமமாக பங்களிக்கின்றன.

நாடகத்தின் ஊடாக கல்வி (TIE) அல்லது நாடகக் கலையெனும் பொழுதுபோக்கு மூலமான கல்வி (தியேட்டர் கல்வி - Theatre Edutainment) என்ற கருத்தாக்கங்கள், சாதாரண வகுப்பறையில் முன்னெடுக்கப்படும் கற்றல் செயற்பாடுகளுக்கு அப்பால் சென்று, கற்றல் செயற்பாடுகள் மீதான ஆர்வம் மற்றும் விமர்சன சிந்தனை, தூண்டுதல், படைப்பாற்றல் மற்றும் கூட்டாக செயற்படும் தன்மை ஆகியவற்றை மாணவர்கள் மத்தியில் வளர்க்கும் ஒரு கல்விச் சூழலை உருவாக்கும்.

இந்தக் கற்றல் முறையானது குழு விவாதங்கள், வகிபாகம், கூட்டு நடவடிக்கைகள், பல்வேறுபட்ட கண்ணோட்டங்களை ஆராய்தல் மற்றும் பாடம் தொடர்பில் சுயமான விளக்கங்களை வளர்த்துக் கொள்ளவதற்கான வாய்ப்பினை மாணவர்களுக்கு அளிக்கிறது. குறிப்பாக இந்த கற்றல் முறையானது மாணவ சமூகங்கள் மத்தியில் குறிப்பிடத்தக்க மாற்றத்தையும் முன்னேற்றத்தையும் ஏற்படுத்தும் என எதிர்பார்க்கப்படுகிறது.

இன்றைய வேகமான உலகில், மேலே குறிப்பிடப்பட்ட நாடகம் தொடர்பான கல்விக் கருத்தாக்கங்கள் ஜவஹர் ரு வுநஸ், கலைப் படைப்பு - புதுமையான கற்றல் அணுகுமுறைகள் போன்றவை மாணவர்களின் கவனத்தை அவர்களின் பாடத்தில் செலுத்த சரியான உந்துதலை வழங்குகின்றன. இந்த கருத்தாக்கங்களின் இலக்கானது, குழுக்களாக கற்றல் செயற்பாடுகளில் ஈடுபடும் மாணவர்களின் ஆர்வத்தையும் கற்பனை வளத்தையும் வளர்க்கிறது. இந்த நாடகத்தின் ஊடான கற்றல் செயற்பாடுகளின் அடிப்படையிலான கருத்தாக்கங்கள் சிக்கலான பிரச்சினைகளை எதிர்கொள்ளவும், அவற்றுக்கான மாற்று அணுகுமுறைகளைக் கண்டறிந்து பயன்படுத்தவும் வாய்ப்புகளை வழங்கும் முக்கிய சாத்தியக்கூறுகளாகும். மேலும், மாணவர்களை ஈர்க்கும் வகையிலான கதைகள் மூலம், பாடத்திட்டத்திலிருந்து எழும் பிரச்சினைகளைப் பற்றி விவாதிப்பதற்கான சந்தர்ப்பங்கள் கற்றல் செயற்பாடுகளின் போது உருவாக்கப்படுகின்றன. இது தனிநபர்கள் மற்றும் சமூகத்தின் வளர்ச்சிக்கு நேரடியாக பங்களிக்கிறது.

[அ] இந்த புத்தகம் யாருக்கானது?

இந்த சிறு புத்தகம் பிரதானமாக ஆசிரியர்களை இலக்காகக் கொண்டு உருவாக்கப்பட்டுள்ளது. குறிப்பாக வரலாற்று பாடத்தை கற்பிக்கும் ஆசிரியர்களை இலக்காகக் கொண்ட தயாரிக்கப்பட்ட ஆசிரியர் வழிகாட்டி புத்தகமாகும். இங்கு விவரிக்கப்பட்டுள்ள வழிமுறைகள் மாணவர்களை கற்றல் செயற்பாடுகளில் பயன்படுத்துவதன் வாயிலாக மாணவர்களை உற்சாகமான மற்றும் மகிழ்ச்சிகரமான வழிகளில் கற்றல் செயற்பாடுகளை ஈடுபடுத்தக்கூடியதாக அமைவதோடு, ஒரு புதுமையான கற்றல் நுட்பங்களை இந்த வழிகாட்டியானது பரிந்துரைக்கின்றது. இந்த புதுமையான கற்றல் செயற்பாடுகளின் வாயிலாக பாடங்கள் சிக்கலானதாக இருந்தாலும், நாடகம் ஊடான கல்விக் கருத்தாக்கங்கள் (TIE மற்றும் TE) அர்த்தமுள்ளதாகவும் விமர்சன ரீதியாகவும் மாணவர்கள் தங்கள் கற்றல் செயற்பாடுகளில் ஈடுபடுத்துவதற்கான வாய்ப்புகளை வழங்குகின்றன.

[இ] வரலாறு ஏன் முக்கியமானது?

நமது உலகின் தோற்றம் மற்றும் இந்த உலகம் உருவாக்கத்திலிருந்து காணப்படும் பிரச்சனைகளை புரிந்துகொள்வதற்கு வரலாற்றுக் கல்வி அவசியம். நமது நிகழ்காலத்தை வடிவமைத்த பல்வேறு கலாச்சாரங்கள் மற்றும் சமூகங்களைப் பற்றி அறிந்துகொள்ள வரலாற்றுக் கல்வி உதவுகிறது. வரலாற்று ஆய்வுகளானது விமர்சன சிந்தனை திறன்களை வளர்க்கிறது. வரலாற்று பாடங்களின் போது மாணவர்கள் வரலாற்று ஆதாரங்களை ஆய்வு செய்யும் போது மாணவர்கள் தங்களுக்கான உரிமைகள் மற்றும் பொறுப்புகளைப் தன்னிச்சையாக புரிந்துகொள்ள அனுமதிக்கிறது. இறுதியில், வரலாற்றை ஆராய்வதன் மூலம், அனைவருக்கும் சிறந்த எதிர்காலத்தை உருவாக்கத் தேவையான அறிவையும் திறன்களையும் தங்களுக்குள் வளர்த்துக் கொள்ள முடியும்.

2. இந்தப் புத்தகத்தைப்

பயன்படுத்துவதற்கான வழிகாட்டி

ஆசிரியர்கள் மற்றும் மாணவர்கள் மிகவும் எளிமையாகவும் மகிழ்ச்சியாகவும் கற்றல் செயற்பாடுகளை மேற்கொள்ளும் வகையில் இதனை நாம் வழிவமைத்துள்ளோம்.

1. பாடம் பிரிவுகளாகப் பிரிக்கப்பட்டுள்ளது:

தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட மாதிரி பாடத்தை ஆசிரியரின் வழிகாட்டி கையேட்டைப் பின்பற்றி பிரிவுகளாகப் பிரித்துள்ளோம். ஒவ்வொரு பிரிவும் ஒரு நாடக விளையாட்டுடன் தொடர்புபடுகின்றது.

2. உங்களுக்கான விளையாட்டு மற்றும் அதற்கான சுழலைத் தேர்வுசெய்யவும்

ஆசிரியர்களும் மாணவர்களும் எந்த வகையிலான கற்றல் விளையாட்டை விளையாட விரும்புகிறார்கள் என்பதையும் குறித்த விளையாட்டை வகுப்பறைக்கு உள்ளே அல்லது வெளியே விளையாட விரும்புகிறார்களா என்பதைத் தீர்மானிக்கலாம்.

3. விளையாட்டுக்கான விதிமுறைகளைப் பின்பற்றவும்

”விளையாட்டுகள்” என்ற பிரிவில், ஒவ்வொரு விளையாட்டையும் மாணவர்களின் கற்றல் செயற்பாடுகளுக்காக எவ்வாறு செயல்படுத்தலாம் என்பது குறித்து தெளிவான வழிமுறைகள் உங்களுக்கு வழங்கப்பட்டுள்ளது

4. விளையாட்டை ஆரம்பித்தல்

முதற்கட்டமாக, அனைவரும் கற்றல் சார்ந்த விளையாட்டை விளையாடவும், கற்றல் செயற்பாடுகளில் சுதந்திரமாக நடந்து கொள்ளவும் அனுமதிக்கப்பட வேண்டும்.

5. பாடங்களுடன் கூடிய விளையாட்டுகள்

இரண்டாவது கட்டமாக, குறித்த விளையாட்டை பாடத்துடன் தடையின்றி இணைக்கவும். நீங்கள் கற்பிக்கும் பாடம் சார்ந்த விடயங்களை வலுப்படுத்துவதற்காக வேடிக்கையான மற்றும் ஊடாடும் செயன்முறைகளைப் பயன்படுத்தவும்.

எனவே, உங்களதும் மற்றும் உங்கள் மாணவர்களினதும் படைப்பாற்றலை வெளிப்படுத்தவும். மாணவர்களுடன் சேர்ந்து ஆசிரியர்களும் நாடக உலகத்தை ஆய்வு செய்வதற்கான அற்புதமான நேரம் இதன்மூலம் கிடைக்கும். வரலாற்றுப் பாடத்தில் காணப்படும் சுதந்திரத்திற்குப் பிந்தைய இலங்கை என்ற பாடப்பகுதி இந்த புத்தகத்தில் ஒரு மாதிரிப் பாடமாக எடுக்கப்பட்டுள்ளது. இந்தப் பாடம் 1948 க்குப் பின்னர் இலங்கையின் வரலாற்றில் ஏற்பட்ட தனித்துவமான வரலாற்று நிகழ்வுகளை அடிப்படையாகக் கொண்டதாகும். 1948 இல், இலங்கை நாடானது பிரிட்டிஷ் காலனித்துவ ஆட்சியிலிருந்து சுதந்திரம் பெற்றது. இருப்பினும் இது உண்மையில் சுதந்திரமா? அல்லது இலங்கை தேசமானது, இறையாண்மையை மீளப்பெற்றுக் கொண்டதை எழுத்துமூலமாக சுட்டிக்காட்டும் நிகழ்வா? என்ற கேள்வி எம்முன் எழுகிறது, ஆனால் யதார்த்தம் மிகவும் சிக்கலாக விளங்குகின்றது. நமது சுதந்திரமானது பல்வேறு வடிவங்களைக் கொண்டுள்ளது. குறிப்பாக அவை காலனித்துவத்தின் மரபுகள், சமூக-பொருளாதார கட்டமைப்புகள், கலாச்சார விதிமுறைகள் மற்றும் அரசியல் இயக்கவியல் ஆகியவற்றால் வடிவமைக்கப்பட்டுள்ளன.

இந்தப் பாடத்தில், இலங்கை வரலாற்றில் சுதந்திரம் எனும் நிகழ்வு குறித்து விமர்சன ரீதியான ஆய்வுகளை மேற்கொள்ள ஆசிரியர்களுக்கும் மாணவர்களுக்கும் உதவ விரும்புகிறோம்.

எளிய வடிவிலான கதைகளுக்கு அப்பால் சென்று சுதந்திரம் என்ற வரலாற்று நிகழ்வு தனிநபர்கள் மற்றும் சமூகங்களில் எவ்வாறான தாக்கத்தை ஏற்படுத்துகிறது என்பதை ஆய்வு செய்வதற்கு மாணவர்களை ஊக்குவிப்பதற்கும், மாணவர்களின் விமர்சன ரீதியான சிந்தனைத் திறன்களை வளர்ப்பதற்கும், மாறுபட்ட கண்ணோட்டங்களின் வாயிலாக குறித்த விடயத்தை ஆராய ஊக்குவிப்பதுமே எமது குறிக்கோளாகும். இறுதியில், விவாதத்தை வழிநடத்தும் காரணிகளுடன் தொடர்புடைய விளையாட்டுடன் இணைக்கும் செயற்பாட்டை இதன் மூலமாக வழங்குகிறோம்.

இந்தப் பாடத்துடன் தொடர்புபடுத்தி செயற்படும் நாடக நடவடிக்கைகளை நாம் இந்த வழிகாட்டியின் மூலமாக நாம் அறியத்தருகிறோம். இந்தச் செயற்பாடுகள் அனைத்தும் வகுப்பாசிரியரால் வழிநடத்தப்பட வேண்டும். மேலும் தேவைக்கேற்ப ஏனைய பாடங்களுக்கு அமைவாக இவை மாற்றியமைக்கப்படலாம், இது வெவ்வேறு சூழ்நிலைகளுக்கு ஏற்ற நெகிழ்வுத்தன்மையை அளிக்கிறது.

3. ‘வரலாறு’ பாடத்தை கற்றுக்கொள்வதற்கான

நாடக வடிவிலான விளையாட்டுகள்

அ1. விளையாட்டு 1 – கிணறும் காவற்காரனும்

(அதிகாரம் மற்றும் தலைமைத்துவம் – 1947 ஆம் ஆண்டின் சோல்பரி அரசியலமைப்பு)

அறிமுகம்

ஒரு கதையை அடிப்படையாகக் கொண்ட நாடக வடிவிலான விளையாட்டு. இதைத் தொடங்குவதற்கு முன், பின்வரும் கதையை மாணவர்களுக்குத் தெரியப்படுத்துங்கள். வகுப்பில் உள்ள மாணவர்கள் கதையில் குறிப்பிடப்பட்டுள்ள கதாபாத்திரங்களைத் தேர்வு செய்ய அனுமதிக்கவும். மேலும், கதையில் குறிப்பிடப்பட்டுள்ளபடி இடத்தை ஏற்பாடு செய்ய மாணவர்களை வழிநடத்துங்கள். கிணற்றை குறிக்க அந்த இடத்தில் ஒரு வட்டம் வரையவும். அதன் உள்ளே, விளையாடும் மாணவர்களுக்குச் சொந்தமான தண்ணீர் பாட்டில்களை வைத்திருங்கள். தண்ணீர் பெறுவது என்பது அந்த வட்டத்திற்குள் பாட்டில்களை எடுத்துச் செல்வதாகும்.

பின்னணி கதை

ஒரு சிறிய கிராமம் உள்ளது. அந்த கிராம மக்கள் தண்ணீருக்காக ஒரே ஒரு கிணறு வைத்திருக்கிறார்கள். அந்த கிணற்றை ஒரு வாட்ச்மேன் பாதுகாக்கிறார். கிராம மக்களுக்கு தண்ணீர் தேவை. காவலரும் இரண்டு நாய்களும் தூங்கும்போது மட்டுமே இந்த கிணற்றிலிருந்து தண்ணீர் பெற முடியும். காவலாளி அல்லது இரண்டு நாய்கள் எழுந்தால், தண்ணீர் எடுக்க தோட்டத்திற்குள் நுழையும் கிராமவாசிகள் காவலரால் கைது செய்யப்படுவார்கள். மேலும், கிராமவாசிகள் காவலாளி அல்லது நாய்களால் பிடிக்கப்படுவதிலிருந்து தங்களைப் பாதுகாத்துக் கொள்ளலாம். குறிப்பிட்ட நேரத்தின் முடிவில், கிராமவாசிகள் தண்ணீரை எடுத்துச் செல்ல வேண்டும்.

இந்த விளையாட்டு இரண்டு பகுதிகளைக் கொண்டுள்ளது.

இடத்தைத் தயாரித்தல்

1. விளையாட்டுக்கு ஏற்ற இடத்தை (வகுப்பறையின் உள்ளே அல்லது வெளியே) தேர்வு செய்யவும்.
2. ஒரு கிணற்றைக் குறிக்க ஒரு வட்டத்தைத் தயாரிக்கவும்.
3. வகுப்பில் உள்ள குழந்தைகளின் தண்ணீர் பாட்டில்களை அந்த வட்டத்தில் வைக்கவும்.
4. நன்கு குறிக்கப்பட்ட இடத்திலிருந்து தூரத்தில் வேலி அமைக்க ஒரு கயிறை இழுக்கவும்.
5. கயிறு அசையும் போது ஒலி எழுப்பும் வகையில் ஒரு கெஜ்ஜி அல்லது ஹிஸ்டின் அல்லது அதுபோன்ற சாதனத்தைத் தொங்கவிடவும்.

விளையாட்டை விளையாடுவதற்கான வழிமுறைகள்

1. வகுப்பிலிருந்து ஒரு குழந்தையை காவலாளியாகவும், இரண்டு குழந்தைகளை காவல் நாய்களாகவும் தேர்வு செய்யவும். மீதமுள்ளவை கிராமவாசிகள்.
2. காவலாளியும் நாய்களும் தூங்கிக் கொண்டிருக்கும் போது, பல கிராமவாசிகள் தண்ணீர் எடுக்க தோட்டத்திற்குள் நுழைகிறார்கள்.
3. கிராம மக்கள் தோட்டத்திற்குள் நுழையும் போது, வேலியின் குறுக்கே கட்டப்பட்ட கயிற்றில் அடிக்கும் போது சத்தம் எழுப்பினால், நாய்கள் விழித்துக் கொள்ளும்.
4. அதன் பிறகு, நாய்கள் குரைத்த பிறகு காவலாளி திகைத்துப் போகலாம்.
5. அந்த நேரத்தில், தோட்டத்திற்குள் நுழைந்த கிராம மக்கள் அசையாமல் நிற்பதன் மூலம் நாய்களாலும் காவலாளியாலும் பிடிபடுவதைத் தவிர்க்கலாம்.
6. தோட்டத்திற்குள் நுழைந்த கிராம மக்கள் எவ்வளவு கடினமாக முயற்சித்தாலும், அவர்களால் கிணற்றிலிருந்து தண்ணீரை எடுத்து வெளியே வர முடியாது.
7. இதற்கு உங்களுக்கு பத்து நிமிடங்கள் மட்டுமே உள்ளன.

இந்த விளையாட்டின் முதல் பகுதி இங்கே முடிகிறது. இங்கிருந்து, விளையாட்டின் இரண்டாம் பகுதி தொடங்குகிறது.

1. ஆசிரியர் இங்கே தலையிடுகிறார்.
2. காவலாளியும் நாய்களும் விளையாட்டை விட்டு வெளியேறி கிணற்றின் உரிமையை ஆசிரியரிடம் ஒப்படைக்கிறார்கள். இங்கே, காவலாளி மற்றும் நாய்களுக்குச் சொந்தமான கிணற்றின் உரிமையை பொதுமக்களுக்கு (மற்ற மாணவர்களுக்கு) மாற்ற ஆசிரியர் தலையிடுகிறார்.
3. கிராமத்திற்கு தண்ணீர் பெறுவதற்கு பொருத்தமான முறைகளை முன்மொழியுமாறு ஆசிரியர் கிராம மக்களுக்குத் தெரிவிக்கிறார், மேலும் அந்த முன்மொழிவுகளை சமர்ப்பிப்பவர்களைத் தலைவர்களாக நியமிக்கிறார்.
4. அந்தத் தலைவர்களுக்கு (கட்சிகள் போன்றவை) ஒரு சின்னம் மற்றும் பெயர் முடிவு செய்யப்பட வேண்டும்.
5. அந்தத் தலைவர்களை ஆதரிக்க விரும்புவோர் அந்தக் குழுக்களில் சேர அனுமதித்தல்.
6. மற்ற குழுக்களின் உறுப்பினர்களை ஈர்ப்பதற்காக ஒவ்வொரு தலைவரும் தங்கள் முன்மொழிவுகளைப் பற்றி கிராம மக்களுக்குத் தெரிவிக்க ஒரு வாய்ப்பை வழங்குதல் (இதற்காக அந்தத் தலைவர்களுக்கு ஒரு குறிப்பிட்ட காலம் வழங்கப்பட வேண்டும்.)
7. வாக்கெடுப்புக்குப் பிறகு, கிணற்றிலிருந்து தண்ணீரை குடிவிற்கும், பெரும்பான்மையினரால் தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட தலைவருக்கும் முன்மொழிவை

நிறைவேற்ற ஒப்படைத்தல்.

8. ஆசிரியர் மற்றொரு வரும் கடந்துவிட்டதாக அறிவித்து, இந்தப் பகுதியை மீண்டும் செய்கிறார், தேவைக்கேற்ப தலைவர்கள் அல்லது குழுக்களை மாற்றி, புதிய தலைவர்களை நியமிக்கிறார்.

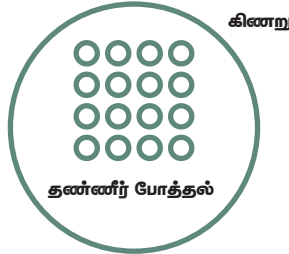
தேவையான பொருட்கள் :

பிரிஸ்டிஸ் பலகை, கத்தரிக் கோல், வண்ண பென்சில்கள் அல்லது பிளாட்டினம், கயிறு, கேஜ், தகரம் போன்றவை, மற்றும் சத்தம் எழுப்பும் உபகரணங்கள்

விவாதத்தின் போது எழுப்பப்பட்ட கேள்விகள்.

1. விளையாட்டிலிருந்து என்ன உணரப்பட்டது என்பதை பகுப்பாய்வு செய்யுங்கள்.
2. விளையாட்டிலிருந்து பெறப்பட்ட முக்கிய விஷயங்களை பட்டியலிடுங்கள்.
(தலைமைத்துவம், அதிகாரம், அரசியல் கட்சிகள், வாக்களிப்பு)
3. அமைப்பின் அவசியத்தை விளக்குங்கள்.
4. மற்ற குழுக்களைப் பற்றி அவர்கள் என்ன உணர்ந்தார்கள் என்பதை விளக்குங்கள்.
5. 1947 சோல்பரி அரசியலமைப்பின் அடிப்படையில் விவாதத்தை எழுப்புகள்.

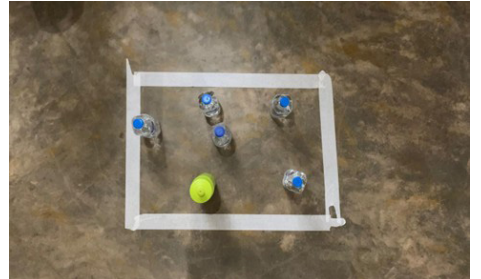
பாடங்களின் தன்மைக்கு பொருத்தமான மாற்றங்களைச் செய்வதன் மூலம் மற்றொரு பாடத்தைக் கற்பிப்பதிலும் குறித்த கற்றல் சார்ந்த நாடக விளையாட்டைப் பயன்படுத்தலாம். உதாரணமாக, அனுராதபுர இராஜதானி தொடர்பான பாடத்திற்கு குறித்த கற்றல் சார்ந்த விளையாட்டை பயன்படுத்தலாம்.



முதல் விளையாட்டுக்கான கள அமைப்பு - படம் 01



கிராம மக்கள் தண்ணீர் எடுக்க முயற்சிக்கும் காட்சி (முதல் விளையாட்டு) - படம் 03



பாணைகள் மற்றும் தண்ணீர் பாட்டில்களுடன் கூடிய காட்சி (முதல் விளையாட்டு) - படம் 02

1947 சோல்பரி அரசியலமைப்பு மற்றும் சுதந்திரம் (Soulbury-Independence-Parliamentary Democracy) பகுதி தொடர்பாக விவாதிக்கக்கூடிய விடயங்கள் தொடர்பில் இந்த அட்டவணையை வழிகாட்டியாகப் பயன்படுத்தவும்.

Content/ உள்ளடக்கம்	Critical reading points to discuss விவாதிக்கப்பட வேண்டிய குறிப்பிட்ட முக்கியமான புள்ளிகள்
Independence சுதந்திரம்	What is Independence? சுதந்திரம் என்றால் என்ன? National Anthem of Sri Lanka? இலங்கையின் தேசிய கீதம்?
Solubury Reforms and First Elections 1947 சோல்பரி சீர்திருத்தங்கள் மற்றும் முதலாவது தேர்தல்	Election and establishment of political parties தேர்தல்கள் மற்றும் அரசியல் கட்சிகளின் ஸ்தாபனம். Why in a country need political parties? ஒரு நாட்டிற்கு அரசியல் கட்சிகள் ஏன் தேவை? Why do we need an election? தேர்தல் ஏன் தேவை? What were the political parties formed in SL during the colonial period and after independence? காலனித்துவ காலத்திலும் சுதந்திரத்திற்குப் பிறகும் தோன்றிய அரசியல் கட்சிகள் யாவை? LSSP- Lanka Sama Samaja Party லங்கா சம சமாஜ் கட்சி UNP- United National Party ஐக்கிய தேசிய கட்சி Tamil Congress தமிழ் காங்கிரஸ் Lanka Indian Congress இலங்கை இந்திய காங்கிரஸ் Bolshevik Lenin Party போல்ஷிவிக் லெனினிஸ்ட் கட்சி Lanka Communist Party இலங்கை கம்யூனிஸ்ட் கட்சி Labour Party தொழிலாளர் கட்சி Independence Candidates சுயேச்சை வேட்பாளர்கள் Indian Estate Workers இந்திய தோட்டத் தொழிலாளர்கள் Colonial Influence காலனித்துவ செல்வாக்கு Origin, Rights and Issues பூர்வீகம், உரிமைகள் மற்றும் செல்வாக்குகள்

1953 ஹர்த்தால்

அறிமுகம்

இந்த விளையாட்டின் பின்னணிக் கதை 1953 ஆம் ஆண்டு இலங்கையில் நடந்த ஹர்த்தால் அல்லது மக்கள் போராட்டத்தை அடிப்படையில் இதன் நோக்கம் கருத்து வேறுபாடுகள் மூலம் ஒருமித்த கருத்தை உருவாக்குவதை அடிப்படையாகக் கொண்ட ஒரு நடைமுறை நாடக நடவடிக்கையாகும்.

தேவையான பொருட்கள்

ஒரு மோதிரம் மற்றும் ஒரு பேனா

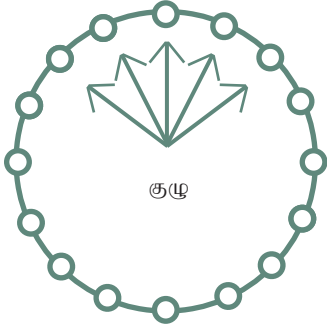
இந்த கற்றல் சார்ந்த விளையாட்டை நடத்துவதற்கான வழிமுறைகள்

- 1) இந்த விளையாட்டுக்கு ஒரு நெறியாளர் இருக்க வேண்டும்.
- 2) வகுப்பிலிருந்து 15 குழந்தைகளைத் தேர்ந்தெடுத்து, 1-15 வரையிலான எண்களைப் பெற ரகசியமாக அவர்களுக்கு வழிகாட்டவும்.
- 3) அவர்களை ஒரு வட்டத்தில் நிற்க வைத்து, அவர்களின் வாயின் ஒரு பக்கத்தில் வைத்திருக்கும் பேனாவைப் பயன்படுத்தி ஒருவருக்கொருவர் ஒரு மோதிரத்தை பரிமாறிக் கொள்ளச் செய்யுங்கள்.
(இதற்கு ஒரு வளையம் அல்லது பிற பொருத்தமான சாதனத்தைப் பயன்படுத்தலாம்.)
- 4) விளையாட்டின் நெறியாளர் (விளையாட்டில் பங்குபற்றும் இந்த பதினைந்து மாணவர்கள் அன்றி மற்றுமொரு மாணவரையோ அல்லது ஆசிரியரையோ நெறியாளராக நியமிக்கவும்.) தனது விருப்பப்படி நான்கு எண்களைக் குறிப்பிடுகிறார்.
- 5) எண்கள் சத்தமாக கூறப்பட்டதும், அந்த நான்கு இலக்கமிடப்பட்ட போட்டியாளர்கள் பிரதான வட்டத்தை விட்டு வெளியேற்ற வேண்டும்.
- 6) பின்னர் நடந்து கொண்டிருக்கும் விளையாட்டு நிறுத்தப்படும்.
- 7) வெளியேறிய குழு, தற்போது வட்டத்தில் உள்ள எண்களில் இருந்து ஒரு எண்ணைப் பெயரிட்டு, அதனைப் பற்றி விவாதித்து அவர்களின் கோரிக்கையை நிறைவேற்ற வேண்டுமாறு பணிக்கலாம்
- 8) போட்டியாளர் முன்வைக்கும் கோரிக்கையானது, ஒரு படைப்புச் செயலாகவோ அல்லது விளக்கக்காட்சியாகவோ இருக்கலாம்.
- 9) அந்த கோரிக்கையை நிறைவேற்றிய பிறகு, வட்டத்தை விட்டு வெளியேறிய வீரர்கள் மீண்டும் வட்டத்தில் சேர வேண்டும்.
- 10) அந்த கோரிக்கையை நிறைவேற்ற முடியாவிட்டால், வட்டத்தை விட்டு வெளியேறியவர்கள் தங்கள் கோரிக்கையை நிறைவேற்ற மற்றொரு எண்ணை பரிந்துரைக்கலாம்.

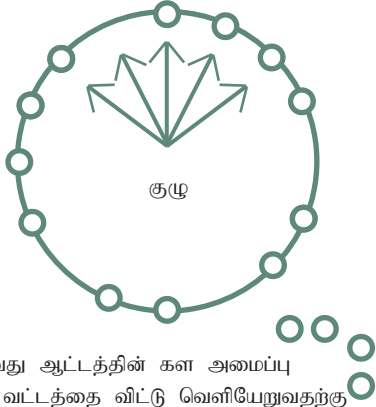
கலந்துரையாடலில் எழுப்பப்பட்ட கேள்விகள்

1. பல்வேறு கோரிக்கைகளை நிறைவேற்ற பொதுமக்கள் எடுக்கக்கூடிய அணுகுமுறைகள் என்ன?
2. ஹர்த்தால் செயல்முறை எவ்வாறு செல்வாக்கு செலுத்த பயன்படுகிறது என்பதைப் பற்றி விவாதிக்கவும்.
3. ஹர்த்தால் என்ற வார்த்தையின் வரலாற்று அடிப்படையை விளக்குங்கள்.
4. 1953 ஹர்த்தாலை விளக்குங்கள்.

பொருத்தமான மாற்றங்களைச் செய்வதன் மூலம் மற்ற பாடங்களைக் கற்பிப்பதிலும் இந்த நாடகத்தைப் பயன்படுத்தலாம். உதாரணமாக, பிரெஞ்சுப் புரட்சி, அமெரிக்கப் புரட்சி பற்றிய பாடங்களை கற்பிப்பதற்கு இந்த கற்றல் சார்ந்த விளையாட்டைப் பயன்படுத்தலாம். இந்த விளையாட்டை ஒரு பாடத்தின் மதிப்பாய்வுக்கும் பயன்படுத்தலாம்.



இரண்டாவது ஆட்டத்தின் கள அமைப்பு
(வீரர்கள் வட்டத்தை விட்டு வெளியேறுவதற்கு முன்) படம் 4a



இரண்டாவது ஆட்டத்தின் கள அமைப்பு
(வீரர்கள் வட்டத்தை விட்டு வெளியேறுவதற்கு முன்) படம் 4b

1953 ஹர்த்தால் (1956 தேர்தலுக்கு முன் டிநகழ்சந 1956 சுநகழ்சஅள) எனும் கோட்பாட்டுக்கு அமைய கலந்துரையாடலுக்கு சேர்க்கும் புள்ளிகளுக்காக இந்த அட்டவணையை பயன்படுத்துக	
Content / உள்ளடக்கம்	Critical reading points to discuss விவாதிக்கப்பட வேண்டிய குறிப்பிட்ட முக்கியமான புள்ளிகள்
Before 1956 1956 க்கு முன்பாக	Harthal 1953 1953 ஹர்த்தால் What harthal means? ஹர்த்தால் என்றால் என்ன? Why? ஏன்? The influence of the people uprisings, revolutions, protests and harthals ஹர்த்தால்கள், போராட்டங்கள், புரட்சிகள் மற்றும் சமூக எழுச்சிகள் மூலம் சமூகத்தில் ஏற்படும் தாக்கம் என்ன?

இ. மூன்றாவது விளையாட்டு - ஐந்து பேர் அடங்கிய விளையாட்டு (1956 ஐம்பெரும் சக்திகள் - தனிச்சிங்கள சட்டத்தை ஊக்குவித்தல்)

அறிமுகம்

இந்த விளையாட்டு இமேஜ் தியேட்டரை அடிப்படையாகக் கொண்டது. இந்த நாடக வடிவிலான கற்றல் செயற்பாடு செயல்பாடு 1956 இல் உருவாக்கப்பட்ட தனிச்சிங்கள சட்டம் மற்றும் அதனை ஊக்குவித்த ஸ்ரீலங்கா சுதந்திரக் கட்சியின் ஐம்பெரும் சக்திகளின் அடிப்படையாகக் கொண்டது. வகுப்பில் உள்ள மாணவர்களை ஆறு குழுக்களாகப் பிரிக்கப்பட்டதன் பின்னர் இந்த ஐம்பெரும் ஒரு விளையாட்டு விளையாடப்படுகிறது. இதற்காக, ஐந்து பேரின் படைகள் ஒவ்வொன்றையும் குறிக்கும் படங்களுடன் கூடிய அட்டைகள் பயன்படுத்தப்படுகின்றன.

தேவையான பொருட்கள்

பிரிஸ்டில் போர்டு, அட்டைப் பெட்டி, தூரிகைகள், வண்ணப்பூச்சுகள், கத்தரிக்கோல்

விளையாட்டை மேற்கொள்வதற்கான வழிமுறைகள்

1. இந்த விளையாட்டை நெறியாளராக வகுப்பாசிரியர் நியமிக்கப்ப வேண்டும்.
2. ஐம்பெரும் சக்திகளை அடையாளப்படுத்தும் சின்னங்களுடன் 33 அங்குல அட்டைகளைத் தயாரிக்கவும். ஐந்து சின்னங்களைக் கொண்ட குழுவிற்கு, எந்த சின்னங்களும் இல்லாமல் 33 அங்குல அட்டைகளைத் தயாரிக்கவும்.
3. இந்த ஐந்து சின்னங்களைக் கொண்ட அட்டைகளையும் எந்த சின்னங்களும் இல்லாத அட்டைகளையும் தயாரிக்கும்போது, வகுப்பில் உள்ள குழந்தைகள் ஆறு குழுக்களாக சமமாகப் பிரிக்கப்படும் வகையில் வகுப்பில் உள்ள அட்டைகளின் எண்ணிக்கையை தீர்மானிக்கவும்.
4. மாணவர்கள் சமமாகப் பிரிக்கப்படாவிட்டால், மீதமுள்ள எண்ணிக்கையிலான குழந்தைகளை ஐந்து சின்னங்களைக் கொண்ட குழுக்களில் சேராத குழுவிற்கு அனுப்பலாம்.
5. இந்த அட்டைகள் அனைத்தையும் ஒரு பெட்டி அல்லது பையில் வைத்து, வகுப்பில் உள்ள ஒவ்வொரு மாணவரையும் ஒரு அட்டையை எடுக்கச் சொல்லுங்கள்.
6. அவர்கள் பெற்ற சின்னங்களின்படி குழுக்களை உருவாக்குமாறு மாணவர்களுக்கு கூறுங்கள்.
7. குழுவின் அனைத்து உறுப்பினர்களையும் ஒன்றுகூடி, அவர்களின் குழு சின்னத்தைப் பெற்ற தொழில்முறை சேவையை பிரதிபலிக்கும் ஒரு சிலையாக ஒரு அசையா வாழ்க்கையை சித்தரிக்குமாறு கூறுங்கள்.
8. ஒவ்வொரு குழுவும் குறித்த அசையா வாழ்க்கை சிலைகளைத் தயாரிக்க ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் தனித்தனி நேரம் கொடுங்கள்.
9. ஒவ்வொரு குழுவும் உருவாக்கிய சிலைகளைப் பார்க்க ஏனைய மாணவர்களுக்கு வாய்ப்பளிக்கவும்.
10. முழு செயல்பாட்டின் முடிவில், இந்த செயல்பாடு குறித்தும் ஐந்து பெரிய சக்திகள் பற்றிய விவாதத்தை மேற்கொள்ளவும் ஒரு வாய்ப்பை வழங்கவும்.

விவாதத்தின் போது எழுப்பப்பட்ட கேள்விகள்

1. இலக்கம் 5 இன் முக்கியத்துவம் என்ன? (பஞ்சசீல, பாஸ் பா, பாஸ் மஹாபெலும், பஞ்ச நிவர்ணா, பஸ்வக மகானுன், பஞ்ச மகாத்விபம், பஞ்ச மகாவில, பஞ்ச மகா வாத்யா)
2. ஜம்பெரும் சக்திகள் ஏன் இவ்வாறு உருவாக்கப்பட்டன?
3. ஜம்பெரும் சக்திகள் நாட்டில் என்னென்ன தாக்கத்தை ஏற்படுத்தியது
4. ஜம்பெரும் சக்திகள் நாட்டை முன்னோக்கி கொண்டு செல்லும் சட்ட கட்டமைப்பை உருவாக்கினவா? நாட்டைக் கட்டியெழுப்ப ஜம்பெரும் சக்திகள் தலையிட்டனவா?
5. 1956 அதிகாரப்பூர்வ மொழிக் கொள்கை குறித்த விவாதத்தை உருவாக்குங்கள்.
6. ஜம்பெரும் சக்திகளுக்கு இடையிலான வேறுபாடுகள் என்ன? 1956 தேர்தலில் அதன் தாக்கம் என்ன?
7. மகத சங்கத்தினர் மட்டும் ஏன் ஜம்பெரும் சக்திகளில் அங்கம் வகித்தனர்? மற்ற மதத்தலைவர்கள் இதில் ஏன் சேர்க்கப்படவில்லை?

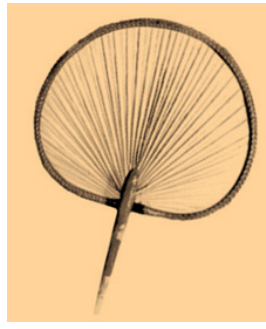
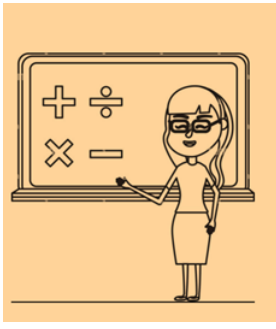
பொருத்தமான மாற்றங்களைச் செய்வதன் மூலம் மற்றொரு பாடத்தைக் கற்பிக்க இந்த நாடகத்தையும் பயன்படுத்தலாம்.



இமேஜ் தியேட்டர் (படங்களை நாடகமாக்கல்). படம் 5



முன்றாவது வினையாட்டிற்கான கள அமைப்பு. படம் 6



3வது வினையாட்டிற்கு தேவையான
அட்டைகளுக்கான முன்னுதாரணம். படம் 07



மூன்றாவது ஆட்டத்திற்கான மருத்துவர்
பாத்திரத்தைக் குறிக்கிறது. படம் 08



மூன்றாவது ஆட்டத்திற்கான விவசாயி
பாத்திரத்தைக் குறிக்கிறது. படம் 09

விவாதிக்கப்பட வேண்டிய சிறப்பு முக்கியமான பிரச்சினைகள்
Critical reading points and topics of the lesson

1956 தேர்தல்கள் மற்றும் சமூக மாற்றம் (1956 Reforms, Social transform)

Content / உள்ளடக்கம்

Critical reading points to discuss
விவாதிக்கப்பட வேண்டிய முக்கியமான பிரச்சினைகள்

Before 1956
1956க்கு முன்பாக

Harthal 1953
1953 ஹர்த்தால்

What harthal means?
ஹர்த்தால் என்றால் என்ன?

Why?
ஏன்?

1956 Election
1956 தேர்தல்

Pancha maha balawegaya
political propaganda
ஐந்து பெரும் சக்திகளும் அரசியல் இயக்கமும் (பிரசாரம்)

Formation SLFP
இலங்கை சுதந்திரக் கட்சியின் உருவாக்கம்

1956 election (results and changes)
1956 தேர்தலின் முடிவுகளும் அதிலிருந்து ஏற்பட்ட மாற்றங்களும்

Sinhala as the official language
அதிகாரப்பூர்வ மொழியாக சிங்களம்

Public sector booming
Port and transport
பொதுத்துறை துறைமுகங்கள் மற்றும் போக்குவரத்தின் வளர்ச்சி

ஈ. நான்காவது வினையாட்டு – பொம்மை நடனம். (1972)

அறிமுகம்

இரண்டு துணித் துண்டுகள் மற்றும் ஒரு இசை வாத்தியத்தைப் பயன்படுத்தி வினையாடப்படும் கற்றல் சார்ந்த வினையாட்டாகும். வகுப்பில் உள்ள மாணவர்களை இருவர் கொண்ட அணிகளாக பிரித்துக்கொள்ளவும்.

தேவையான பொருட்கள்

- 1 இரண்டு துணித் துண்டுகள்
- 2 பின்னணி இசை
- 3 இசை வாசிப்பதற்கான கருவிகள்

வழிமுறைகள்

1. வகுப்பை இரண்டு குழுக்களாகப் பிரிக்கவும்.
2. ஒவ்வொரு குழுவிலும் உள்ள இரண்டு மாணவர்களில் ஒருவரை A எனவும் மற்றவரை B என பெயரிடவும்.
3. ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் முன்னு அடி நீளமுள்ள இரண்டு துணித் துண்டுகளைக் கொடுங்கள்.
4. துணித் துண்டின் ஒரு முனையை B என்ற மாணவரின் மணிக்கட்டில் கட்டவும்.
5. A என்ற மாணவருக்கு துணித் துண்டின் மறுமுனையை இரு கைகளினாலும் பிடிக்கச் சொல்லுங்கள்.
6. வகுப்பறையின் தரையில் ஒரு பெட்டி அல்லது வட்டத்தை வரையவும், இதனால் வகுப்பில் உள்ள குழுக்களின் எண்ணிக்கைக்கு ஏற்ப ஒருவர் நிற்க முடியும்.
7. இந்த இரண்டு பெட்டிகள் அல்லது வட்டங்களுக்கு இடையே உள்ள தூரம் குறைந்தபட்சம் ஆறு அடியாக இருக்க வேண்டும்.
8. B என்ற மாணவன் ஒவ்வொரு குழுவிலும் பெட்டி அல்லது வட்டத்திற்குள் வைக்கவும்.
9. இசைக்கப்படும் இசைக்கு ஏற்ப இரண்டு துணி பட்டைகளின் உதவியுடன் B ஐ கையாள A க்கு அறிவுறுத்துங்கள்.
10. B பெட்டி அல்லது வட்டத்தை விட்டு வெளியேற முடியாது என்று அறிவுறுத்துங்கள்.
11. சிறிது நேரத்திற்குப் பிறகு B யின் ஒரு கையில் துணி பட்டையை விடுமாறு A க்கு அறிவுறுத்துங்கள்.
12. இசைக்கு ஏற்ப மற்றொரு கையில் துணி பட்டையை வைத்து B ஐ தொடர்ந்து கையாள A க்கு அறிவுறுத்துங்கள்.
13. சிறிது நேரத்தில் துணி பட்டையை விடுமாறு அவருக்கு அறிவுறுத்துங்கள்.
14. B க்கு அவர் விரும்பியபடி இசைக்கு ஏற்ப சுதந்திரமாக நகர அறிவுறுத்துங்கள்.
15. A மற்றும் B இன் நிலைகளை மாற்றுவதன் மூலம் இந்த வினையாட்டை மீண்டும் செய்யவும் (Aவின் கைகளைச் சுற்றி துணி பட்டைகளைக் கட்டுதல்).
16. துணி பட்டைகளுக்குப் பதிலாக, சுமார் முன்னு அடி நீளமுள்ள இரண்டு குச்சிகளையும் இந்த வினையாட்டுக்கு பயன்படுத்தலாம்.
17. வகுப்பின் அளவைப் பொறுத்து, வகுப்பறை இடம் குறைவாக இருந்தால் இந்த வினையாட்டை இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட அமர்வுகளில் வினையாடலாம்.

கலந்துரையாடலின் போது எழுப்பப்பட வேண்டிய கேள்விகள்

1. A உணர்ந்ததைப் பற்றி விவாதிக்கவும்.
2. B உணர்ந்ததைப் பற்றி விவாதிக்கவும்.
3. பார்வையாளர்கள் உணர்ந்ததைப் பற்றி விவாதிக்கவும்.
4. சுதந்திரம் என்றால் என்ன என்பதைப் பற்றி விவாதிக்கவும்.
5. காலனித்துவத்தின் கீழ் சுதந்திரத்திற்கும் முழுமையான சுதந்திரத்துடன் கூடிய குடியரசாக மாறுவதற்கும் உள்ள வித்தியாசத்தை மாணவர்களுக்கு புரிய வைக்கவும்.
6. ஒடுக்குமுறையின் கீழ் எப்படி வாழ்வது என்பதைப் பற்றி விவாதிக்கவும்.
7. ஒடுக்குமுறைக்கு எதிராக என்ன நடவடிக்கைகள் எடுக்கப்படலாம் என்பதைப் பற்றி விவாதிக்கவும்.
8. 1972 குடியரசின் அரசியலமைப்பு மற்றும் அதன் உள்ளடக்கங்களைப் பற்றி விவாதிக்கவும்.

பொருத்தமான மாற்றங்களைச் செய்வதன் மூலம் மற்றொரு பாடத்தைக் கற்பிக்கவும் இந்த நாடகம் மூலமான கற்கையை பயன்படுத்தலாம்.



நான்காவது விளையாட்டிற்கான கள அமைப்பு. படம் 10



நான்காவது விளையாட்டினை விபரிக்கும் காட்சி. படம் 12



நான்காவது விளையாட்டை மேற்கொள்ளும் காட்சி. படம் 11

விவாதத்துக்கு உட்பட்டடுத்த முக்கியமான விடயங்கள்
Critical reading points and topics of the lesson

1972 1972 இல் இலங்கை ஒரு குடியரசாக மாறியது -
1972 Janaraja - constitution - Republican state

ஊழலெவநெவ ஃ உள்ளடக்கம்

ஊசுவையையட சநயனகைப ிழகைவள வழ னகைஉரளள விவாதிக்கப்பட வேண்டிய முக்கியமான பிரச்சினைகள்

1972 constitution
1972 அரசியலமைப்பு

What does Republican state mean? குடியரசு என்றால் என்ன?

Why does SL need a republican state? இலங்கை ஏன் குடியரசாக மாற விரும்புகிறது?

Establishment of the republican குடியரசு அரசாங்கத்தை ஸ்தாபித்தல்

What SL gained from the 1972 constitution குடியரசு அரசியலமைப்பின் மூலம் இலங்கை என்ன சாதித்தது?

the 1972 constitution
structure of the parliament,
Nomintive Executive presidency
judiciary

1972 குடியரசு அரசியலமைப்பு
பாராளுமன்றத்தின் முறை
பெயரளவு ஜனாதிபதி
நீதித்துறை

2. ஐந்தாவது விளையாட்டு (1978)

கங்கம்பூரு விளையாட்டு

“கங்கம்பூரு”

“சின் சின் நோரு க்னோரு”

“நான் சொல்வதை நீங்கள் கேட்கிறீர்களா”

“ஆம்...”

“அப்படியானால் அனைத்து மாணவ மாணவிகள்”

இந்த விளையாட்டைப் பயன்படுத்தி, மாணவர்களை வெவ்வேறு வடிவங்கள் மற்றும் வெவ்வேறு தோரணைகளை உருவாக்க வழிநடத்துங்கள்.

வழிமுறைகள்

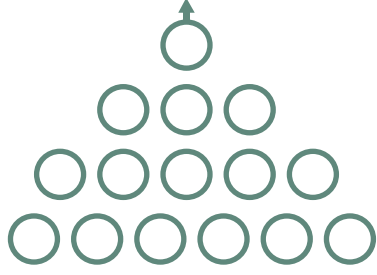
01. ஒரு நபரைத் தலைவராகத் தேர்ந்தெடுக்கவும்.
02. வகுப்பறையை இடவசதியுடன் ஏற்பாடு செய்யுங்கள்.
03. குழுவின் மீதமுள்ளவர்களை குழுக்களாகப் பிரிக்கவும்.
04. தலைவர் குழுவின் மற்ற உறுப்பினர்களைப் பயன்படுத்தி வெவ்வேறு வடிவங்களை உருவாக்குகிறார். (எடுத்துக்காட்டாக, ஒரு வட்டம், ஒரு முக்கோணம்)
05. பின்னர் குறித்த தலைவர் அவர்களை பின்பற்றி பல்வேறு மத அல்லது கலாச்சார நடவடிக்கைகளைச் செய்ய வைக்கிறார். (எடுத்துக்காட்டாக, கோஷம் மற்றும் ஒரு பாடல் அல்லது ஒரு பிரார்த்தனையை அவர்கள் ஒதச் சொல்கிறார்கள்)
06. பின்னர் தலைவர் அவர்களை ஒரு புதிய தலைவரை நியமிக்கச் சொல்வார்கள்
07. பின்னர் புதிய தலைவர் அவர்களை பல்வேறு தாக்கங்களுக்கு தூண்டிட போக
08. இறுதியாக, தலைவர் மக்களைத் தொடர் சொல்கிறார்.

எந்தப் பொருட்களும் தேவையில்லை

விவாதத்தின் போது எழுப்பப்பட வேண்டிய கேள்விகள்

01. வட்டம், செவ்வகம், சதுரம் மற்றும் முக்கோணம் போன்ற வடிவங்களின் சிறப்பு அம்சங்கள் அல்லது அவர்கள் உணர்ந்தவை குறித்து கேள்வி எழுப்புங்கள்.
02. வெவ்வேறு மத மற்றும் கலாச்சார இயக்கங்கள் மற்றும் அணுகுமுறைகளை கேள்விக்குள்ளாக்குதல்.
03. நிர்வாக அதிகாரம் என்றால் என்ன என்பதைப் பற்றி விவாதிக்கவும்
04. 1978 நிர்வாக ஜனாதிபதி பதவியைப் பற்றி விவாதிக்கவும்.
05. இலங்கையில் நிர்வாக அதிகாரம் எவ்வாறு பயன்படுத்தப்பட்டது என்பது குறித்த அனுபவங்களைப் பகிர்ந்து கொள்ளுங்கள்.

பொருத்தமான மாற்றங்களைச் செய்வதன் மூலம் மற்ற பாடங்களைக் கற்பிக்கவும் இந்த நாடகத்தைப் பயன்படுத்தலாம். உதாரணமாக, ஐரோப்பிய வரலாற்றில், இடைக்கால ஐரோப்பாவின் பிரபுத்துவம், எகிப்திய நாகரிகம் போன்ற பாடங்களுக்கு இதைப் பயன்படுத்தலாம்.



5ஆவது விளையாட்டு நில அமைப்பு. படம் 13



ஐந்தாவது ஆட்டத்தில் இருந்து ஒரு காட்சி.
படம் 14



ஐந்தாவது ஆட்டத்தில் இருந்து ஒரு காட்சி.
படம் 15

விவாதிக்கப்பட வேண்டிய சிறப்பு முக்கியமான பிரச்சினைகள் Critical reading points and topics of the lesson	
1978 அரசியலமைப்பு 1978 -constitution	
Content / உள்ளடக்கம்	Critical reading points to discuss விவாதிக்கப்பட வேண்டிய முக்கியமான பிரச்சினைகள்
Election தேர்தல்	Executive presidency நிறைவேற்று ஜனாதிபதி முறை Economical change பொருளாதார மாற்றம் Before 1978 Economical restrictions 1978 க்கு முந்தைய பொருளாதார கட்டுப்பாடுகள் Open economy திறந்த பொருளாதாரம்
1978 constitution 1978 அரசியலமைப்பு	Change the name of the country நாட்டின் பெயரை மாற்றுதல் Democratic Socialist Republican State of Sri Lanka இலங்கை ஜனநாயக சோசலிச குடியரசு அரசு Structure கட்டமைப்பு Economy பொருளாதாரம் Executive presidency நிறைவேற்று ஜனாதிபதி முறை Parliament பாராளுமன்றம் Judiciary நீதித்துறை Changing the election System தேர்தல் முறையை மாற்றுதல் Preference voting system விருப்பத்தேர்வு வாக்களிப்பு முறை

4. மதிப்பாய்வு

வரலாற்று ஆய்வு என்பது கடந்த கால நிகழ்வுகளை ஆராய்வதைக் கடந்த விடயமாகும். அது ஒரு வளமான எதிர்காலத்தை வடிவமைப்பதற்கான அடிப்படை கட்டமைப்பாக செயல்படுகிறது. வரலாறு முழுவதும் அடையாளங் காணப்பட்ட வடிவங்கள் மனித நாகரிகத்தின் சிக்கல்களை வெளிப்படுத்துகின்றன. இந்த வரலாற்று நிகழ்வுகளை பகுப்பாய்வு செய்வது எந்தவொரு சமூகத்தின் வளர்ச்சி முன்னேற்றத்திற்கும் அவசியம். இலங்கை வரலாற்றை அதன் கலாச்சார பன்முகத்தன்மை, பண்டைய நாகரிகங்கள் மற்றும் சிக்கலான புவிசார் அரசியல் இயக்கவியல் உள்ளிட்ட முழுமையான புரிதலுடன் மாணவர்களின் சமூகத்தை வளர்ப்பதே எங்கள் குறிக்கோள்.

நம்நாட்டு பாடசாலை பாடத்திட்டங்களுக்குள் வரலாற்றைக் கற்பிப்பதற்கான புதிய முறைகளை உருவாக்குவதற்கான குறிப்பிடத்தக்க சாத்தியக்கூறுகள் உள்ளன. இந்த முயற்சி நாடக அடிப்படையிலான செயல்பாடுகள் மூலம் வரலாற்று அறிவைப் பரப்புவதை வலியுறுத்துகிறது, கல்வியில் நாடகம் (வுஜ்ரு) மற்றும் பொழுதுபோக்கு மூலம் நாடகக் கல்வி (வுர்நுயுவுசுநு நுனுருவுயுஜேஆநுவே) ஆகியவற்றின் கொள்கைகளைப் பயன்படுத்துகிறது. வரலாற்றுக்கான பரிந்துரைகளிலிருந்து பெறப்பட்ட பாடங்கள் இந்த கட்டமைப்பிற்குள் செயல்படுத்தப்பட்டுள்ளன. ஆசிரியர்கள் தங்கள் வகுப்பறைகளில் தங்கள் விருப்பப்படி இந்த புதுமையான முறைகளைப் பயன்படுத்தி, இதேபோல் துணைப் பாடங்களை மாற்றியமைக்க ஊக்குவிக்கப்படுகிறார்கள்.

விளையாட்டுகள் மற்றும் நிகழ்த்து கலைகள் உள்ளிட்ட செயல்பாடுகள், குறிப்பிட்ட தலைப்புகள் மற்றும் பாடங்களுடன் சீரமைக்க மாற்றங்களை அனுமதிக்கும் அதே வேளையில், கல்வியாளர்கள் மற்றும் மாணவர்கள் இருவரிடையேயும் படைப்பாற்றலை வளர்க்க வடிவமைக்கப்பட்டுள்ளன. கூடுதலாக, இந்த செயல்பாடுகள் மாணவர்களின் பகுப்பாய்வு மற்றும் பகுத்தறிவு திறன்களை மேம்படுத்துகின்றன. இந்த வெளியீட்டின் மூலம், வரலாற்றுக் கல்விக்கு ஒரு தனித்துவமான மற்றும் ஈர்க்கக்கூடிய அணுகுமுறையை அறிமுகப்படுத்துவதையும், இறுதியில் மாணவர்களின் விமர்சன சிந்தனை திறன்களை மேம்படுத்துவதையும் நோக்கமாகக் கொண்டுள்ளோம்.