

## Σχέση και σύνδεση εκπαιδευτικού δράματος και παιχνιδιού

### ▶ Παιχνίδι και Εκπαιδευτικό Δράμα → Κοινωνικές διεργασίες

(Αυγητίδου, 2001· Αυδή & Χατζηγεωργίου, 2007· Bodrova, 2008; Wood, 2014; Zafeiriadou, 2009)

### ▶ Κοινές δεξιότητες μεταξύ Παιχνιδιού και Εκπαιδευτικού Δράματος

- ▶ Ρόλοι
- ▶ Ένταση
- ▶ Σεναρίου
- ▶ Λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία
- ▶ Γλώσσα
- ▶ Κίνηση
- ▶ Χρήση αντικειμένων
- ▶ Αυτοσχεδιασμός

(Αυδή & Χατζηγεωργίου, 2007· Λαμπρονίκου, 2017· Λοΐζου, 2014· Baldwin, 2008; Brėdikytė & Hakkarainen, 2011;

Dunn & Stinson, 2012; Leong & Bodrova, 2012; Lobman, 2003)

### ▶ Το δράμα αποτελεί εργαλείο στήριξης και ενίσχυσης του παιχνιδιού των παιδιών

(Ferholt & Nilsson, 2017; Lindqvist, 1996, 2001, 2003; McCabe, 2017)

## Παράδειγμα εργαστηρίου




### Διασυνδέσεις: τεχνικών δράματος & δεξιοτήτων παιχνιδιού & δράσεων παιχνιδιού

#### ▶ Σκοπός:

- ▶ Επεξεργασία των χαρακτηριστικών της δεξιοτήτας της Δ.Δ. μέσω τεχνικών δράματος
- ▶ Το πλαίσιο του εργαστηρίου έγινε μέσω του παραμυθιού «Ο καλόκαρδος λύκος»



Τεχνική Δράματος	Δεξιότητα και χαρακτηριστικά	Δραστηριότητα σε Π.Ε.Α.Ε.	Δράση σε παιχνίδι
<b>Καντή Καρέκλα</b>	<b>Διαλογική Δράση</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Η συντονίστρια-Λούκας θέλει να γνωρίσει τα άτομα στη λίστα του. Θέλει να γνωρίζει τα 3 γουρουνάκια</li> <li>▪ Τρεις συμμετέχοντες αναλαμβάνουν τους ρόλους των τριών γουρουνιών, φοράνε αντικείμενα.</li> <li>▪ Οι υπόλοιποι τους θέτουν ερωτήσεις και οι τρεις συμμετέχοντες μέσω ρόλου απαντούν.</li> </ul>	<b>Κέντρο μάθησης -Ταξιδιωτικό γραφείο</b>  Η εκπαιδευτικός σε ρόλο υπαλλήλου, παρακινεί τον υπεύθυνο του ταξιδιωτικού γραφείου να ρωτήσει ερωτήσεις τον πελάτη για να λάβει πληροφορίες σχετικές με το ταξίδι που θέλει να κάνει.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ένα παιδί αναλαμβάνει ένα ρόλο/χαρακτήρα.</li> <li>▪ Οι υπόλοιποι θέτουν ερωτήσεις στον χαρακτήρα.</li> <li>▪ Ο χαρακτήρας απαντά μέσω του ρόλου του.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Αποδοχή ιδεών</li> <li>▫ Ανταπόκριση ιδεών</li> <li>▫ Συνοχή/ροή</li> </ul>		

<b>Τεχνική δράματος</b>	<b>Περιγραφή τεχνικής δράματος</b>
<b>Προσωπικά αντικείμενα του ρόλου</b>	Ένας ρόλος εισάγεται ή χτίζεται με τη χρήση προσωπικών αντικειμένων. 
<b>Παντομίμα</b>	Μια δράση εκτελείται χωρίς τη χρήση της γλώσσας. Η ομιλία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως υποβοήθηση.
<b>Χτίζω τη «Στάση» του Ρόλου</b>	Ένας συμμετέχοντας στέκεται μέσα στον κύκλο ενώ οι υπόλοιποι συμμετέχοντες του υποδεικνύουν/δίνουν οδηγίες ως προς τα χαρακτηριστικά του.
<b>Ρεπορτάζ</b>	Γίνεται παρουσίαση πληροφοριών υπό μορφή δημοσιογραφικής συζήτησης.
<b>Whoosh!</b>	Διαδραστική εκτέλεση μιας ιστορίας την ώρα που γίνεται η αφήγηση της.
<b>Τηλεοπτικές στιγμές</b>	Οι συμμετέχοντες δημιουργούν μια τηλεοπτική εκπομπή και την παρουσιάζουν.
<b>Συμβουλία</b>	Οι συμμετέχοντες σε ρόλο συγκεντρώνονται για να ενημερωθούν ή να σχεδιάσουν, να βρουν λύση, να πάρουν απόφαση για κάποια δράση.
<b>Ρόλος στο χαρτί</b> 	Περίγραμμα ενός χαρακτήρα όπου εντός οι συμμετέχοντες καλούνται να γράψουν τις σκέψεις ή συναισθήματα του χαρακτήρα και εκτός του περιγράμματος σκέψεις και συναισθήματα δικά τους ή άλλων προσώπων που αφορούν το χαρακτήρα.
<b>Τηλεφωνικές συνδιάλεξεις</b>	Οι συμμετέχοντες συμμετέχουν σε τηλεφωνική συνδιάλεξη είτε συγχρόνως σε ζευγάρια ή συνδιαλέγεται ένα ζευγάρι κάθε φορά ή παρακολουθούν την μια πλευρά της συνδιάλεξης.
<b>Διάδρομος της Συνείδησης</b> 	Οι συμμετέχοντες σχηματίζουν δύο παράλληλες σειρές. Ένας ήρωας βρίσκεται σε δίλημμα και περνά διαμέσου των σειρών. Καθώς περνά, ο κάθε συμμετέχοντας λέει την άποψη του για το ποια απόφαση πιστεύει ότι πρέπει να πάρει ο ήρωας ή μπορεί η μια σειρά να υποστηρίξει την αντίθετη άποψη και η άλλη σειρά την άλλη άποψη.
<b>Αυτοσχεδιασμός</b>	Οι συμμετέχοντες αυτοσχεδιάζουν σύντομα επεισόδια. Οι αρχές του αυτοσχεδιασμού περιλαμβάνουν: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Δίνω και λαμβάνω</li> <li>▪ Καμία άρνηση – χρήση όλων</li> <li>▪ Συλλογική δημιουργία</li> <li>▪ «Ναι, και,»</li> </ul>