

**Θέμα: Θεατρικές Συμβάσεις και Τεχνικές Δράματος**

**Εισηγήτρια: Μαρίνα Κατσαρή**

---



[www.marinakatsari.com](http://www.marinakatsari.com)

---

## Μέρος Α: Θεωρητικό Υπόβαθρο

**Συμβάσεις:** Τεχνικές μέσω των οποίων ο χρόνος, ο χώρος και η φυσική παρουσία αλληλεπιδρούν και διαμορφώνονται για να δημιουργήσουν διάφορα νοήματα ή σημάνσεις στο θέατρο.

**Τεχνικές:** Μέθοδοι ή/και διαδικασίες που ακολουθούνται για να επιτευχθούν συγκεκριμένοι στόχοι στο δράμα και μπορεί να αφορούν τη χρήση της φωνής, την έκφραση, την κίνηση κ.α.

**Όλα αρχίζουν ...**

- Η **έμφυτη** προδιάθεση του παιδιού για παιχνίδι, η ικανότητα του δηλαδή που έχει να «παίζει» αποτελεί κεντρικό άξονα της διδακτικής μεθοδολογίας της δημιουργίας ενός μαθήματος δράματος στο νηπιαγωγείο:
- Ο Τογυε: Το Εκπαιδευτικό Δράμα έχει τις ρίζες του στο «κοινωνικό παιχνίδι ρόλων» και χρησιμοποιεί επίσης τον όρο «κοινωνικό - δραματικό παιχνίδι ρόλων» - «as if I am somebody else - σαν να είμαι κάποιος άλλος»
- Σύμφωνα με τη **Σέργη** (1987:18): «Το δραματικό παιχνίδι οδηγεί στο δράμα και το δράμα στο θέατρο».

**Έτσι λοιπόν χρησιμοποιούμε παιχνίδια** για να εντάξουμε τα παιδιά στην Δραματική Τέχνη:  
Παιχνίδια με:

- Κανόνες (games)
- Ζέσταμα και ενεργοποίηση
- Γνωριμίας
- Εμπιστοσύνης και συνεργασίας
- Επικοινωνίας
- Ανάπτυξης της φαντασίας
- Ρόλων

### **Τι είναι όμως τελικά το Δράμα στην Εκπαίδευση;**

«Το Εκπαιδευτικό Δράμα (Drama in Education) είναι μια μορφή θεατρικής τέχνης με καθαρά παιδαγωγικό χαρακτήρα. Μπορεί να διδαχθεί είτε ως ανεξάρτητο μάθημα τέχνης είτε παράλληλα να αξιοποιηθεί ως μέσο για τη διδασκαλία διαφόρων μαθημάτων του προγράμματος σπουδών» (Αυδή, Α. , Χατζηγεωργίου, Μ., 2007:19).

### **Στοιχεία Δημιουργικού Δράματος**

Στο Δημιουργικό Δράμα, οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν στοιχεία του θεάτρου (τα οποία είναι συγχρόνως και στοιχεία του «Δράματος») για να δημιουργήσουν έναν: φανταστικό κόσμο που περιλαμβάνει όψεις του πραγματικού. Τα στοιχεία του Δράματος είναι τα εξής: Ρόλος / Δραματική ένταση / Εστίαση / Χώρος / Χρόνος / Λόγος και Κίνηση / Ατμόσφαιρα / Σύμβολα / Νόημα.

### **Ο σχεδιασμός μιας σειράς μαθημάτων**

Κάθε μάθημα ή σειρά μαθημάτων σχεδιάζεται ανάλογα με την ηλικία, το διαθέσιμο χρόνο και το επίπεδο των μελών της ομάδας και καλό είναι να έχει τα στοιχεία της:

- **Δημιουργίας**, (κάτι δημιουργείται, ατομικά ή σε ομάδες)
- **Παρουσίασης** (η δημιουργία παρουσιάζεται στην ομάδα)
- **Ανταπόκρισης** (η παρουσίαση σχολιάζεται, ανατροφοδοτείται και ξανα-δουλεύεται)

Τα παραπάνω δίνουν την ευκαιρία στην ομάδα να δουλέψει πάνω στο «επιμέρους» και να μην βιαστεί να οδηγηθεί «στο συνολικό», δηλαδή στη «παράσταση» αφού μια μορφή παράστασης υπάρχει στο δεύτερο στάδιο.

Ο εμπνευστής μπορεί να συνδυάζει τις ασκήσεις, τα παιχνίδια και τις τεχνικές και να τις χρησιμοποιεί ανάλογα με το θέμα που μελετάει -Βασικό εργαλείο είναι πάντα ο αυτοσχεδιασμός

Βασικός στόχος του είναι οι εμπειρίες που αποκτούν οι συμμετέχοντες καθ' όλη τη διάρκεια του Δράματος και όχι το τελικό αποτέλεσμα που θα παρουσιάσουν.

## Σημαντικά στάδια για το σχεδιασμό ενός μαθήματος «Δράματος»:

- **Επιλογή ερεθίσματος**
- **Επιλογή του θέματος**
- **Βασική ερώτηση - εστίαση:** Η βασική ερώτηση πρέπει να είναι ανοιχτή, να μην είναι εύκολη η απάντησή της και να παρέχει δραματικές δυνατότητες.
- **Δημιουργία προκειμένου:** Με βάση το θέμα, δημιουργείται το προκειμένο. Πρόκειται για τον πυρήνα μιας ιστορίας που θα αποτελέσει τη βάση από την οποία θα προκύψει το κείμενο του δράματος από τους συμμετέχοντες με θεατρικές διαδικασίες.
- **Δημιουργία δραματικού πλαισίου:** Τι συνέβη; (Ποιο είναι το πρόβλημα;) Πού; Πότε; Ποιοι; (Ποιες είναι οι σχέσεις μεταξύ τους;)
- **Ρόλος για τους μαθητές-Οπτική γωνία**
- **Ρόλος για τον εκπαιδευτικό**
- **Δόμηση του δράματος σε επεισόδια:** Οι ενότητες αυτές είναι τα επεισόδια, μέσα στα οποία εξελίσσεται η ιστορία και παράλληλα, γίνεται η διερεύνηση για τις αιτίες που τη δημιούργησαν και τους τρόπους που θα την αλλάξουν.
- **Η ανάπτυξη του δράματος και πως επιλέγω τις Τεχνικές Δράματος:**
  - ✓ **Τεχνικές για τη δημιουργία του δραματικού πλαισίου:** χρησιμοποιούνται για την εστίαση σε σχέση με τον χώρο, τον τόπο, τον χρόνο, το γεγονός, τα πρόσωπα και τους ρόλους) π.χ.
    - Παγωμένη εικόνα / Ανολοκλήρωτο υλικό / Χτίζω τη στάση του ρόλου / Κυκλικό Δράμα κ.α.
  - ✓ **Τεχνικές για τη δημιουργία αναπαραστάσεων:** μέσω επιλεγμένης χρήσης της γλώσσας, της κίνησης και των αντικειμένων π.χ.
    - Σκηνές και στιγμιότυπα / Τελετουργίες κ.α.
  - ✓ **Τεχνικές για τη λύση της πλοκής:** συνήθως χρησιμοποιούνται για την εστίαση σε γεγονότα ή σε συναντήσεις που είναι σημαντικές για την ανάπτυξη της πλοκής:
    - Καυτή καρέκλα / Δάσκαλος σε ρόλο / Διάδρομος της συνείδησης / Συμβούλια / Κύκλος του Κουτσομπολιού κ.α.
  - ✓ **Τεχνικές για Αναστοχασμό:** βοηθούν τους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν τη δράση των ρόλων και τα θέματα που προκύπτουν π.χ.
    - Ανίχνευση σκέψης / Σύνταξη Κειμένων / Παίρνοντας απόσταση κ.α.

## Μέρος Β: Ενδεικτικές Συμβάσεις και Τεχνικές

**Αυτοσχεδιασμός:** Το άτομο ή η ομάδα καλείται να παρουσιάσει μια φανταστική κατάσταση στην υπόλοιπη τάξη. Υπάρχουν 4 είδη αυτοσχεδιασμού:

- *Ελεύθερος:* Η ομάδα παρουσιάζει ένα περιστατικό δικής της επιλογής με δική της υπόθεση και ρόλους.
- *Ημικατευθυνόμενος:* Δίνονται στην ομάδα μερικές κατευθυντήριες γραμμές π.χ. η υπόθεση, η τοποθεσία, οι ρόλοι κ.α.
- *Κατευθυνόμενος:* Δίνονται κατευθυντήριες γραμμές για όλη την πορεία του αυτοσχεδιασμού όπως ρόλοι, υπόθεση, τέλος κ.α.
- *Σκηνικός:* Η ομάδα έχει εξωτερικό κοινό στο οποίο παρουσιάζει τον αυτοσχεδιασμό της στην ολομέλεια σαν παράσταση.

Αν μια ομάδα δε θέλει να παρουσιάσει τον αυτοσχεδιασμό της στην ολομέλεια, τότε μπορεί να παρουσιάσει π.χ. μια «παγωμένη εικόνα». Ο εκπαιδευτικός για να εξελίξει την τεχνική αυτή, θα μπορούσε να την συνδυάσει με άλλες τεχνικές όπως: «Παγωμένη εικόνα» για εμβάθυνση με τη συζήτηση των σκέψεων τους ή «Ζωντανή εικόνα» για μετέπειτα επεξεργασία και παρουσίαση διαφορετικών εκδοχών του περιστατικού από την ίδια ομάδα ή άλλη.

**Εκπαιδευτικός σε ρόλο:** Στην πιο απλή του φόρμα ο/η εκπαιδευτικός λαμβάνει μέρος στο δράμα μαζί με την ομάδα. Συχνά χρησιμοποιεί τον ρόλο του/της για να καθοδηγήσει τη δράση. Ο εκπαιδευτικός σε ρόλο θα πρέπει να:

- Έχει ξεκάθαρους στόχους (στοχευμένες ερωτήσεις - απαντήσεις)
- Είναι διαθετημένος να υιοθετήσει ένα *αδύναμο* ρόλο (π.χ. μετανάστης)
- Χρησιμοποιήσει υλικά μεταμφίεσης ειδικά με μικρότερες ηλικίες (ένα ενδεικτικό κάθε φορά π.χ. καπέλο, σακάκι κ.α.)
- Συνδυάσει το «εκπαιδευτικός σε ρόλο» με τη τεχνική της «συζήτησης σκέψεων»
- Συνδυάσει την «κίνηση» με το «εκπαιδευτικός σε ρόλο» (π.χ. κινούμαι και λειτουργώ σαν ένας φούρναρης)

**Αυτοσχεδιασμός όλης της ομάδας με εκπαιδευτικό σε ρόλο:** Όλα τα παιδιά της τάξης συνήθως μαζί με τον εκπαιδευτικό παίρνουν μέρος σ' έναν αυτοσχεδιασμό. Με την τεχνική αυτή η ομάδα βιώνει την ιστορία του δράματος σαν να συμβαίνει εδώ και τώρα. Καθώς η δασκάλα χειρίζεται το δράμα και παρουσιάζει μια φανταστική κατάσταση, η ομάδα δέχεται προκλήσεις, αντιμετωπίζει καταστάσεις, προβληματίζεται για τις συνέπειες μιας πράξης, παίρνει αποφάσεις. Είναι ένας τρόπος εξερεύνησης και επεξεργασίας που δίνει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να μελετήσουν σε βάθος, πέρα από τα στερεότυπα, και να δημιουργήσουν νέα νοήματα.

**Ανίχνευση σκέψεων:** Οι εσωτερικές σκέψεις του χαρακτήρα αναδύονται μέσα από το άτομο που υποδύεται τον συγκεκριμένο ρόλο ή από τους άλλους συμμετέχοντες και συμμετέχουσες. Χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με την «παγωμένη εικόνα». Οι συμμετέχοντες μπορούν να: α) ακουμπήσουν τον «παγωμένο» χαρακτήρα στον ώμο και να εκφράσουν τις σκέψεις του ή β) σταθούν πίσω από τον «παγωμένο» χαρακτήρα και να εκφράσουν τις κρυμμένες του σκέψεις.

**Αυτός ο τρόπος/ο άλλος τρόπος:** Η ίδια σκηνή ή τα ίδια γεγονότα μπορούν να παιχτούν με διαφορετικούς αφηγητές. Ανάλογα με τις προθέσεις και την προοπτική του αφηγητή, το παίξιμο της σκηνής θα είναι ελαφρά διαφοροποιημένο.

**Αφήγηση:** Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει αφήγηση για να εισαγάγει, να συνδέσει ή να τελειώσει τη δράση. Αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον/την εκπαιδευτικό ή μια ομάδα παιδιών καθώς τα υπόλοιπα την κάνουν πράξη. Ακόμη κάποιες φορές μπορεί κάποιο άτομο της ομάδας για μέρος του δράματος ή για όλο το δράμα να αναλάβει το ρόλο του αφηγητή ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν κι αυτοί αφήγηση αν θέλουν και χρειαστεί. Η σύμβαση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να επιβραδύνει και να εντείνει τη δράση, να σηματοδοτήσει το πέρασμα του χρόνου ή να κάνει την εισαγωγή στο επόμενο στάδιο του μαθήματος ή ακόμη και για να σχολιάσει τα δρώμενα. Η Τεχνική αυτή:

- Καθορίζει το σκηνικό και το δραματικό πλαίσιο π.χ. ήταν νωρίς το πρωί ακούστηκε το ξυπνητήρι και όλοι είχαν ξυπνήσει
- Χρησιμοποιείται για να γεφυρώσει κάποια επεισόδια εξυπηρετώντας την εξέλιξη π.χ. πέρασε ένας μήνας και ήταν Άνοιξη
- Βοηθά στη διαχείριση χαοτικών ή επίφοβων σημείων του Δράματος
- Βοηθά στη μυθοπλασία ή την αναδιήγηση μιας ιστορίας συνεργατικά π.χ. Τι νομίζετε ότι έγινε μετά; Οι συμμετέχοντες λένε από μια πρόταση στον κύκλο.
- Ενισχύει την τάξη να σκεφτεί αναφορικά με καταστάσεις του Δράματος π.χ. ο Μάριος ήξερε ότι αυτό που είπε ήταν λάθος

**Ανολοκλήρωτο Υλικό:** Ο εκπαιδευτικός εισάγει στους συμμετέχοντες στο Δράμα ένα υλικό που δε βρίσκεται σε πλήρη μορφή π.χ. ένα απόσπασμα από ένα γράμμα, την αρχή μιας ιστορίας, θραύσματα από ένα αγγείο, ένα χάρτη κ.α. Οι συμμετέχοντες καλούνται να αντλήσουν πληροφορίες από το υλικό και να τις χρησιμοποιήσουν για να διερευνήσουν θέματα και γεγονότα. Παρατηρούν το υλικό, συγκεντρώνουν πληροφορίες, κάνουν υποθέσεις και έτσι αισθάνονται ότι οι ίδιοι δημιουργούν την ιστορία του Δράματος.

**Συλλογικός ρόλος:** Μια ομάδα υποδύεται ομαδικά ένα ρόλο. Κάθε μέλος μπορεί να πάρει το λόγο (όταν το κρίνει σκόπιμο). Παροτρύνονται όλοι να μιλήσουν παρόλο που δεν είναι απαραίτητο να υπάρχει ομοφωνία μεταξύ τους. Ο συλλογικός ρόλος μπορεί να μιλάει με τον «εκπαιδευτικό σε ρόλο» ή ακόμη και μ' έναν άλλο συλλογικό ρόλο. Η τεχνική αυτή, απαιτεί από τους συμμετέχοντες συλλογική ευθύνη ενώ τους επιτρέπει να χτίσουν ένα σύνθετο χαρακτήρα.

**Διάδρομος σκέψης/συνείδησης:** Οι συμμετέχοντες / ουσες φτιάχνουν δυο παράλληλες σειρές και δημιουργούν έναν διάδρομο. Καθώς ο χαρακτήρας που αντιμετωπίζει ένα δίλημμα ή πρόβλημα περπατά ανάμεσά τους, οι υπόλοιποι ζωντανεύουν τις σκέψεις του ή ενδεχομένως προσφέρουν μια συμβουλή. Οι συμμετέχοντες μπορούν να εκφράζουν αντικρουόμενες απόψεις για να εντείνουν το δράμα ή απλά να δρουν συμπληρωματικά. Έτσι αφού ο καθένας περάσει από το διάδρομο και ακούσει τις «φωνές της συνείδησης» καταλήγει σε μια απόφαση. Με την

τεχνική αυτή μπορούμε να δημιουργήσουμε μεγάλη δραματική ένταση, αφού οι συμμετέχοντες βιώνουν τη στιγμή της απόφασης, εμβαθύνουν στο πρόβλημα.

**Κύκλος της συνείδησης:** Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε δυο ομάδες και σχηματίζουν 2 ομόκεντρους κύκλους. Αυτοί που στέκονται στον έξω κύκλο εκφράζουν τις «φωνές της συνείδησης» κάποιου που βρίσκεται σε δίλημμα, τις οποίες ακούν όσοι στέκονται στον εσωτερικό κύκλο. Στη συνέχεια οι δύο ομάδες αλλάζουν θέσεις και η διαδικασία επαναλαμβάνεται.

**Κύκλος του κουτσομπολιού:** Ο «εκπαιδευτικός σε ρόλο» μπορεί να διαδώσει στους συμμετέχοντες κάποια φήμη που αφορά τη ζωή των προσώπων του δράματος. Καθώς οι φήμες μεταδίδονται, μπορούν να πάρουν υπερβολικές διαστάσεις. Με την τεχνική αυτή εισάγεται δραματική ένταση. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον εντοπισμό προκαταλήψεων, συγκρούσεων και αντιθέσεων που πρόκειται να διερευνηθούν.

**Κινητικές Δραστηριότητες:** Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κινητικές δραστηριότητες κατάλληλες για κάθε ηλικία, σε κάποια επεισόδια στο δράμα, ώστε να δώσουμε την ευκαιρία στους συμμετέχοντες να διαπραγματευτούν το νόημα μέσα από την κίνηση. Μέσα από μια κινητική δραστηριότητα μπορούν να εκφράσουν μια ιδέα, ένα συναίσθημα, να διερευνήσουν συμπεριφορές και καταστάσεις και να δημιουργήσουν ένταση στην ατμόσφαιρα. Οι εμπλεκόμενοι κινούνται σαν να ήταν κάποιοι άλλοι σε μια συγκεκριμένη κατάσταση ή καλούνται να εκφράσουν κάποια δράση με κίνηση π.χ. κάτοικοι μιας πόλης που είναι μαυρόασπρη, αργή κίνηση – οι κάτοικοι μιας πόλης που όλα κινούνται αργά, κίνηση ατομικά ή σε ζευγάρια ή και ομαδικά. Τις κινητικές δραστηριότητες μπορούμε να τις συνδέσουμε με την «παραγωγή ήχων» ή με μουσική.

**Προσωπικά αντικείμενα του ρόλου:** Ένας ρόλος εισάγεται από τον εκπαιδευτικό ή χτίζεται από την ομάδα μέσα από προσωπικά αντικείμενα, γράμματα, ρούχα, παιχνίδια, φωτογραφίες κ.α. Στην πρώτη περίπτωση η εκπαιδευτικός επιλέγει αντικείμενα που μπορούν να αποκαλύψουν στοιχεία για τον κάτοχό τους και τα παρουσιάζει στους συμμετέχοντες. Στη δεύτερη περίπτωση για να χτίσουν οι συμμετέχοντες το ρόλο, καλούνται να φανταστούν αντικείμενα που έχει στην κατοχή του ο ρόλος και έχουν σχέση με τα ενδιαφέροντα, τις ασχολίες και το χαρακτήρα του και καλούνται να τα περιγράψουν.

**Παιχνίδια (games):** ποικίλα παιχνίδια με θεατρικό υπόβαθρο, που γίνονται πριν, στη διάρκεια ή στο τέλος του εργαστηρίου και επιτελούν διάφορους στόχους (γνωριμίας, ενεργοποίησης, εμπιστοσύνης κ.α.)

**Ιεροτελεστία/Τελετουργία:** Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες αυτοσχεδιάζουν σκηνές βασισμένες σε γεγονότα ή δράσεις που έχουν ιδιαίτερη σημασία γι' αυτούς/ες ή για έναν δραματικό χαρακτήρα. Έχουν το χαρακτηριστικό της επανάληψης κάποιου μοτίβου συμπεριφοράς ή τρόπου κίνησης και έκφρασης.

**Καυτή καρτέλα:** Ένας χαρακτήρας δέχεται ερωτήσεις από τους συμμετέχοντες που μπορεί να είναι εντός ή εκτός ρόλου. Ο ρόλος μπορεί να σηματοδοτηθεί με το να καθίσει ο/η συμμετέχων/ουσα σε μια καρτέλα, με το να φορέσει ένα κοστούμι ή να κρατάει ένα αντιπροσωπευτικό αντικείμενο της ιδιότητάς του.

- Βοηθάμε τα παιδιά να προετοιμάσουν κάποιες ερωτήσεις από πριν
- Ο ίδιος ο εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει ερωτήσεις στο ρόλο που κάθεται στην καυτή καρτέλα για τον οδηγήσει ανάλογα με τους στόχους του δράματος.
- Η τεχνική αυτή είναι ένας καλός τρόπος για αξιολόγηση θέματος (π.χ. περιεχομένου παραμυθιού)
- Μπορούν διάφορα παιδιά να πάρουν τον ίδιο ρόλο στην καυτή καρτέλα ή άλλο ανάλογα με τις επιδιώξεις του εκπαιδευτικού

**Κυκλικό Δράμα:** Αποτελεί μια μορφή του μικρού ομαδικού δράματος κατά το οποίο οι ομάδες καλούνται να αυτοσχεδιάσουν διαφορετικές σκηνές με έναν κεντρικό χαρακτήρα. Αφού οι ομάδες δημιουργήσουν τη σκηνή, ο/η εκπαιδευτικός εισέρχεται σε κάθε σκηνή παίρνοντας τον ρόλο του κεντρικού χαρακτήρα και αυτοσχεδιάζει με την κάθε ομάδα. Δίνεται έτσι η δυνατότητα να δούμε τους διαφορετικούς τρόπους που αντιδρά ένας χαρακτήρας, ανάλογα με την κατάσταση στην οποία βρίσκεται σε διάφορα πλαίσια της καθημερινής ζωής του. Οι ομάδες ετοιμάζουν τους ρόλους τους και παίρνουν θέσεις σε κυκλική διάταξη.

**Κύκλος Αξιολόγησης ή Συζήτηση σκέψεων:** Μπορεί να είναι η αρχική ή ενδιάμεση δραστηριότητα που παρεμβάλλεται στη ροή του δράματος, καθώς και η τελική δραστηριότητα, πριν την επαναφορά στη ρουτίνα της τάξης, και αποσκοπεί σε εμπάθυνση, συζήτηση, ανασκόπηση και αξιολόγηση των εργασιών στην ομάδα (δεν υπάρχει σωστό ή λάθος). Η τεχνική αυτή, συνήθως χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με άλλη τεχνική όπως π.χ. «παγωμένες εικόνες», «κινητικές δραστηριότητες» κ.α.

Εξελίσσοντας την τεχνική ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να:

- Χρησιμοποιήσει αυτή την τεχνική οποιαδήποτε στιγμή σε μάθημα Δράματος για να παγώσει την κίνηση σε ένα κρίσιμο σημείο.
- Δώσει την οδηγία στους συμμετέχοντες να φτιάξουν δυο γραμμές η μια απέναντι στην άλλη π.χ. Υπάρχει ένα δίλημμα: Η μια ομάδα είναι σε ρόλο και η άλλη προσπαθεί να την πείσει να κάνει κάτι ενώ τα παιδιά σε ρόλο δίνουν λόγους για να μην υιοθετήσουν την συγκεκριμένη συμπεριφορά και μιλούν εναλλάξ **\*\***Θυμίζει το «διάδρομο της συνείδησης».

**Μανδύας του Ειδικού/Η οπτική γωνία του ειδικού:** Οι συμμετέχοντες παίρνουν ρόλους μέσα από τους οποίους παρουσιάζονται να έχουν ειδική γνώση ή εμπειρία ή κατάρτιση σχετική με την κατάσταση στην οποία βρίσκονται π.χ. ρόλος του φροντιστή σε ζωολογικό κήπο. Τα παιδιά «εξειδικεύονται» σ' αυτό το θέμα και έτσι όταν παίρνουν τον ρόλο μιλούν και ενεργούν όπως ακριβώς θα έκανε και ο ρόλος τους στην πραγματικότητα.

**Μιμική/Παντομίμα:** Κινήσεις και χειρονομίες που αναπαριστούν μια κατάσταση ή τη συμπεριφορά κάποιου χαρακτήρα. Μπορεί να συνοδεύεται και να υποστηρίζεται από την αφήγηση του/της εκπαιδευτικού.

**Ομαδική γλυπτική:** Μια ομάδα ή ένα άτομο από μια ομάδα υιοθετεί τον ρόλο του γλύπτη και μεταμορφώνει τους ηθοποιούς σε αγάλματα που έχουν συγκεκριμένη στάση ή σχήμα. Το σχήμα αυτό- ρεαλιστικό ή αφαιρετικό- εκφράζει μια συγκεκριμένη πτυχή ενός θέματος ή μιας ιδέας που συζητήθηκε. Η συλλογική δημιουργία του αγάλματος ενθαρρύνει τα μέλη της ομάδας να δώσουν τη δικιά τους ερμηνεία για τα γεγονότα που διαδραματίζονται στο δράμα.

**Ομαδική δημιουργία χώρου:** Ο χώρος του δράματος ορίζεται μέσα σε συγκεκριμένα όρια που αφορούν στην τοποθεσία και τον χρόνο που αυτό διαδραματίζεται. Οι συμμετέχοντες καλούνται να σκεφτούν τη σχέση του χώρου με τη δράση και να χρησιμοποιήσουν με τον το διαθέσιμο υλικό για να μεταφέρουν τα νοήματα που θέλουν μέσω της διευθέτησης του χώρου. Δημιουργούν ένα χώρο κλειδί στο δράμα π.χ. ένα δωμάτιο και το κατασκευάζουν με τη χρήση διάφορων υλικών π.χ. σκαμπό, έπιπλα, αντικείμενα, υφάσματα κ.λπ.

**Ομαδική ζωγραφική:** Οι συμμετέχοντες ζωγραφίζουν ομαδικά μια ζωγραφιά που αναπαριστά κάποιο χώρο ή κάποια πρόσωπα του Δράματος. Η τεχνική αυτή βοηθάει τους συμμετέχοντες να δώσουν συγκεκριμένη μορφή σε πρόσωπα ή σε χώρους που έχουν συλλάβει με τη φαντασία τους.

**Ομαδική κατασκευή χώρου σε μακέτα:** Οι συμμετέχοντες δημιουργούν με διάφορα υλικά (π.χ. χαρτιά, υφάσματα, πλαστελίνες κ.α.) μια κατασκευή που αναπαριστά το χώρο.

**Παραγωγή ήχων ή Σάουντρακ:** Ήχοι δημιουργούν την ατμόσφαιρα του τόπου όπου λαμβάνει χώρα το δράμα. Οι ήχοι μπορεί να είναι ηχογραφημένοι ή ζωντανοί, μπορεί να είναι αποτέλεσμα σύνθεσης των παιδιών, που θα χρησιμοποιήσουν τη φωνή, το σώμα τους ή και διάφορα μουσικά όργανα π.χ. Τι ήχους θα ακούγαμε μέσα στο δάσος; Θα μπορούσαμε να *εξελιζουμε τη δραστηριότητα*: Δημιουργία αντίθετων ηχοεικόνων π.χ. ήχοι πόλης και ήχοι εξοχής.

**Παγωμένη εικόνα:** Οι συμμετέχοντες ατομικά, σε ομάδες ή όλη η τάξη, χρησιμοποιούν το σώμα τους για να δημιουργήσουν μια εικόνα αντιπροσωπευτική μιας στιγμής στο δράμα. Η Τεχνική αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν εισαγωγική δραστηριότητα με λέξεις κλειδιά π.χ. πάρκο, ζωολογικός κήπος κ.α., Για ιδεοθύελλα π.χ. Τι πράγματα συμβαίνουν το φθινόπωρο; Για την παρουσίαση μιας σημαντικής στιγμής στην ιστορία του δράματος καθώς και για εξερεύνηση αφηρημένων εννοιών. Μπορεί επίσης να συνδυαστεί με την σύμβαση του σάουντρακ ή της αντίχενυσης σκέψεων, για να εξελίξει τη διερεύνηση στο δράμα. Επίσης, μπορεί να συνοδεύεται από τη σύμβαση της αφήγησης για να αποστασιοποιηθούν οι συμμετέχοντες από το δράμα.

**Ζωντανή Εικόνα:** Παγωμένη εικόνα που ζωντανεύει. Το ζωντάνεμα συνήθως γίνεται για σύντομο χρονικό διάστημα και μετά να ξανά «παγώνει» η δράση επιστρέφοντας πίσω στην



ακινήσια. Ο εκπαιδευτικός παγώνει την εικόνα και δίνει νέες κατευθυντήριες γραμμές αν δει ότι τα παιδιά έχουν βγει εκτός θέματος. Ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να εξελίξει την συγκεκριμένη τεχνική και να την συνδυάζοντας την και με άλλες τεχνικές όπως: «Παραγωγή ήχων»: Να σκεφτούν ήχους που μπορούν να συνοδεύουν τις εικόνες αυτές π.χ. έτοιμα ηχητικά εφέ, χρήση μουσικών οργάνων για μουσική επένδυση ζωντανής εικόνας, χρήση μουσικών οργάνων σε συγκεκριμένα σημεία για εφέ ή δημιουργία έντασης κ.α. «Συζήτηση Σκέψεων» κ.α.

**Παράλληλες σκηνές:** Δύο ή περισσότερες σκηνές, που στην πραγματικότητα θα συνέβαιναν σε διαφορετικά μέρη ή/και διαφορετικούς χρόνους, παίζονται η μια δίπλα στην άλλη. Μια σκηνή μπορεί να παγώσει καθώς οι άλλες ζωντανεύουν. Έτσι, παρακολουθούμε τις εντάσεις και τους συσχετισμούς που υπάρχουν μεταξύ τους.

**Ρόλος στον τοίχο/πάτωμα:** Ένας ρόλος αναπαρίσταται με μια φιγούρα που σχεδιάζουμε μέσα στην οποία μπορούν τα παιδιά να γράψουν φράσεις κλειδιά, ιδέες ή συναισθήματα για τον χαρακτήρα. Πληροφορίες μπορούν να προστεθούν καθώς το δράμα προχωρά και εξελίσσεται. Μια από τις πιο κοινές χρήσεις είναι: να ξαπλώσει ένα παιδί πάνω σε ένα μεγάλο κομμάτι χαρτί και τα άλλα παιδιά να φτιάξουν το περιγράμματό του. Αυτό το πρόσωπο/ φιγούρα είναι ο ρόλος πάνω στον οποίο βασίζεται το Δράμα και ο δάσκαλος καταγράφει τις ιδέες των παιδιών σε σημεία γύρω ή πάνω στη φιγούρα π.χ. σκέψεις ή συναισθήματα του ρόλου που μελετούμε ή και εκτός του περιγράμματος σκέψεις και συναισθήματα δικά τους ή άλλων προσώπων του δράματος για το ρόλο.

**Σβούρα:** Μια τεχνική όπου και τα πιο ντροπαλά παιδιά αποκτούν «φωνή», «κρυμμένα» πίσω από έναν ρόλο. Μέσω της τεχνικής της σβούρας, παύουν να είναι ο εαυτός τους και μέσω ενός «άλλου» μπορούν να προβάλλουν απόψεις. Στριφογυρνώντας, «μπαινοβγαίνουν», τότε σε άλλους ρόλους/χαρακτήρες και τότε στον εαυτό τους.

**Συναντήσεις:** Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες συναντώνται όλοι μαζί για να εκθέσουν ένα πρόβλημα ή να συζητήσουν πληροφορίες μέσα από την επίσημη συνάντηση.

Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να συμμετάσχει μέσα από ρόλο για να δώσει πληροφορίες, να δημιουργήσει ατμόσφαιρα ή να προκαλέσει ένταση μέσα από τη δραματική κατάσταση.

**Συνηντεύξεις/Ανακρίσεις:** Οι χαρακτήρες δίνουν συνέντευξη σε ρεπόρτερ ή ανακρίνονται από κάποιο άτομο εξουσίας που έχει στόχο να αμφισβητήσει τα κίνητρα, τις αξίες και τα πιστεύω τους ή να αποκομίσει περισσότερες πληροφορίες για ένα γεγονός.

**Τίτλοι:** Φράσεις σε μορφή τίτλου εφημερίδας χρησιμοποιούνται για να εστιάσουν την προσοχή σε μια πτυχή του δράματος και να σχολιάσουν μια στιγμή του δράματος. Συνοδεύουν συνήθως παγωμένες εικόνες ή σκηνές. Διαφορετικοί τίτλοι μπορεί να συνοδεύσουν μια φωτογραφία, ώστε να φωτίσουν διαφορετικές προοπτικές.

**Φλάσμπακ:** Καθώς η σκηνή του παρόντος εξελίσσεται, οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες ανατρέχουν πίσω στον χρόνο για να φτιάξουν σκηνές, που ρίχνουν φως στους λόγους για τους οποίους ένας συγκεκριμένος χαρακτήρας επιλέγει να δράσει με έναν τρόπο, ή για να φέρουν τον χαρακτήρα αντιμέτωπο με επιλογές του παρελθόντος, γεγονός που εντείνει τη δράση ακόμη περισσότερο.

**Χάρτες/Διαγράμματα:** Παρέχουν επιπρόσθετες πληροφορίες για το περιεχόμενο και το σκηνικό του δράματος. Μπορούν να γίνουν συλλογικά, ώστε το κάθε παιδί να έχει την ευκαιρία να επηρεάσει το τελικό αποτέλεσμα.

## Μέρος Γ' Πρακτική Εφαρμογή

**Θέμα:** Μια λαϊκή ιστορία για την καταπιεστική συμπεριφορά, το δίκαιο και το άδικο.

**Ερώτημα:** Που μπορεί να οδηγήσει η καταπιεστική συμπεριφορά; Ποιος έχει δίκαιο και ποιος έχει άδικο;

**Εστίαση:** Με ποιους τρόπους μπορούμε να αντιμετωπίσουμε την καταπιεστική συμπεριφορά; Πώς επηρεάζει τη ζωή μας; Ποιος μπορεί να είναι οι συνέπειες; Πώς την αντιμετωπίζω; Πώς μπορώ να επανορθώσω;

**Ερέθισμα:** Λαϊκή ιστορία: «Ο λαγός και η Αλεπού».

**Προκείμενο:** Σ ένα δάσος, μια πονηρή αλεπού αποφασίζει να φτιάξει ένα δικό της σπίτι από πάγο. Όταν όμως αυτό, χαλάει με τις πρώτες ακτίνες του Ήλιου βγαίνει στο σεργιάνι για να βρει καινούργιο. Σε λίγο μπροστά της βλέπει το σπίτι του λαγού. Αφού τον ξεγελά, του παίρνει άδικα το σπίτι του και τον διώχνει μακριά. Στεναχωρημένος ο λαγός δεν ξέρει τι να κάνει. Θα μπορέσουν οι φίλοι του τα ζώα να τον βοηθήσουν; Θα μπορέσει να βρει λύση στο πρόβλημα του και να πάρει το σπίτι του πίσω;

**Στόχοι:** Τα παιδιά να είναι ικανά να:

- Διερευνούν προβλήματα σε ένα φανταστικό / δραματικό κόσμο
- Αναλαμβάνουν δράση για να διαμορφώσουν μέσα από τη δραματική κατάσταση την άποψη που υιοθετούν ως ομάδα απέναντι σ' ένα κοινωνικό θέμα που διερευνούν και να επιχειρούν να παρουσιάσουν αποτελεσματικά σε άλλους
- Διαπραγματεύονται λύσεις και επιλογές τους συμμαθητές / τριες τους καθώς εργάζονται για να πετύχουν ένα κοινό στόχο
- Κρίνουν και να προτείνουν λεκτικά λύσεις καθώς αλληλεπιδρούν με τον κεντρικό χαρακτήρα της ιστορίας (παιδιά εντός ρόλου).

**Ρόλοι:** Παιδιά: ζώα του δάσους, Εκπαιδευτικός: Αλεπού / Νεράιδα του Δάσους

**Μέσα / υλικά:** Μουσικά όργανα, εικόνες ζώων, μάσκα αλεπούς, ραβδί νεράιδας, μαρκαδόροι, κόλλες Α3.

### Πορεία Μαθήματος

**Τεχνική Δράματος: Παιχνίδι για ζέσταμα / ενεργοποίησης:** Χωρίζουμε τα παιδιά σε 2 ομάδες: «Δέντρα» και «Λαγοί». Εξηγούμε ότι τα δέντρα μένουν ακίνητα και κάθε λαγός κρύβεται σε ένα δέντρο. Όταν ακούγεται η μουσική οι λαγοί τρέχουν στο δάσος. Όταν σταματήσει, οι λαγοί ανάλογα με το παράγγελμα π.χ. στέκονται μπροστά από το δέντρο, κρύβονται πίσω, στέκονται δίπλα, βαδίζουν γύρω γύρω κ.α. Οι ρόλοι αντιστρέφονται.

**Τεχνική Δράματος: Παιχνίδι ρόλων:** Περπατώ μες το δάσος: Περπατώ ακολουθώ διάφορα παραγγέλματα: περπατώ / σταματώ / πηδώ / χειροκροτώ / Δείξε μου με το σώμα και την έκφραση του προσώπου σου: Ένα ζώο του Δάσους. Ζητάω από τα παιδιά να κάνουν 3 διαφορετικά. Στο τέλος τα παιδιά επιστρέφουν στον κύκλο και επιλέγουν το ζώο που θέλουν να υποδυθούν στο σημερινό μας μάθημα. Στον κύκλο χαιρετάνε κάνοντας μια κίνηση που να αντιπροσωπεύει το ζώο που επέλεξαν. Οι υπόλοιποι προσπαθούν να μαντέψουν.

**Τεχνική Δράματος Αφήγηση:** Ο εκπαιδευτικός ξεκινάει την αφήγηση: «Μια φορά κι έναν καιρό...μέσα σ' ένα δάσος μένει και ένας λαγός, ο λαγός της ιστορίας μας».

**Τεχνική Δράματος: Παραγωγή Ήχων:** Δάσος; Η ιστορίας μας συμβαίνει μέσα σ' ένα δάσος. Τι να ακούγεται άραγε; Προσπαθούμε να σκεφτούμε και να περιγράψουμε το περιβάλλον και να Μαρίνα Κατσαρή / Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου / Σημειώσεις Δηήμερο Επιμόρφωσης 2018

αναπαράγουμε τους ήχους για να δημιουργήσουμε την ατμόσφαιρα του δάσους (μπορεί να γίνει με κρουστά, κρουστά σώματος, άχρηστο υλικό, φωνές κ.α.).

**Τεχνική Δράματος Αφήγηση:** Συνεχίζεται η αφήγηση μέχρι το σημείο που η αλεπού διώχνει με πονηριά το λαγό από το σπίτι του και εκείνος μονάχος τριγυρνάει μέσα στο δάσος και κλαίει.

**Τεχνική Δράματος Ρόλος στο χαρτί:** Καταγράφουμε τα συναισθήματα του λαγού και της αλεπούς.

**Τεχνική Δράματος Αφήγηση και Παραγωγή Ήχων:** «Την στεναχώρια και τα κλάματα του λαγού τα άκουσα και η Νεράιδα του Δάσους και ράγισε η καρδιά της. Έτσι έμαθε στα ζώα ένα τραγούδι για να τραγουδήσουν στην αλεπού και έστειλε 3 ζώα για να βοηθήσουν τον λαγό (η αφήγηση συνεχίζεται και παρεμβάλλεται και το τραγούδι).

**Τεχνική Δράματος Συναντήσεις και Δάσκαλος σε Ρόλο (ΔσΡ):** Ο ποντικός το τρίτο ζώο που έστειλε η νεράιδα, σκέφτηκε πριν πάει να αντιμετωπίσει την αλεπού, να μαζέψει τα ζώα του δάσους και δίχως να πει τίποτα στο λαγό τα παρακάλεσε να συναντήσουν μυστικά την Νεράιδα του Δάσους για να τους βοηθήσει. Έτσι η εκπαιδευτικός, εμφανίζεται ως Νεράιδα και με τα παιδιά σε ρόλο ζώων του δάσους συζητάνε και διερευνούν πιθανές λύσεις για το πώς να βοηθήσουν το ποντίκι να αντιμετωπίσει την αλεπού. Ο ΔσΡ ενισχύει την ιδέα να γράψουν ένα γράμμα στην αλεπού.

**Τεχνική Δράματος Σύνταξη Κειμένων:** Τα παιδιά σε ρόλο μαζί με την Νεράιδα γράφουν ένα γράμμα για να πείσουν την αλεπού να βγει από το σπίτι. Η νεράιδα αποχαιρετά τα παιδιά. Την άλλη μέρα το πρωί το ποντίκι αφήνει το γράμμα στο κατώφλι του σπιτιού.

**Τεχνική Δράματος: Καυτή Καρέκλα και Δάσκαλος σε ρόλο:** Η αλεπού την επόμενη μέρα βρίσκει και διαβάζει το γράμμα. Αποφασίζει να προσκαλέσει τα ζώα του δάσους στο σπίτι για να μιλήσει μαζί τους. Ο ΔσΡ αλεπούς τώρα κατάλαβε πόσο άσχημα έκανε τον λαγό να νιώθει. Εκμυστηρεύεται στα ζώα ότι όλα αυτά τα έκανε από φόβο γιατί δεν ήξερε πώς να φτιάξει ένα δικό της σταθερό και καλοφτιαγμένο σπίτι. Καταφέρνει να ζητήσει βοήθεια από τα ζώα να της προτείνουν σχέδια και τρόπους που μπορεί να φτιάξει ένα δικό της σπίτι.

**Τεχνική Δράματος Ομαδική ζωγραφιά:** Τα παιδιά σε ρόλο φτιάχνουν σε ομάδες ομαδικές ζωγραφιές για να προτείνουν λύσεις στην αλεπού. Τα παρουσιάζουν στην ολομέλεια.

**Τεχνική Δράματος Διάδρομος της Συνείδησης και ΔσΡ:** Η αλεπού δεν μπορεί να ησυχάσει από τη στεναχώρια της «Μα πόσο στεναχώρησα το λαγό; Σίγουρα δε θα με συγχωρέσει ποτέ. Τι μπορώ να κάνω για να επανορθώσω;». Τα παιδιά φτιάχνουν δυο παράλληλες σειρές. Από μέσα περνάει η αλεπού (ΔσΡ) που βρίσκεται σε δίλλημα και ακούει τις εισηγήσεις των παιδιών σε ρόλο. Βγαίνοντας από τον διάδρομο σχολιάζει τα όσα λέχθηκαν.

**Τεχνική Δράματος: Αφήγηση:** Η εκπαιδευτικός λέει στα ζώα του δάσους τι έκανε τελικά η αλεπού. Τους αναφέρει ακόμη ότι θέλησε να προσφέρει στο λαγό το «Γλυκό της Φιλίας» που άκουσε ότι ήτανε ζακουστό γλυκό μα δεν ήξερε τη συνταγή. Τι λέτε να βρούμε εμείς τα υλικά και να της στείλουμε τη συνταγή;

**Τεχνική Δράματος: Παιχνίδι για κλείσιμο:** Τα παιδιά σε ρόλο παίζουν το παιχνίδι: «Το γλυκό της φιλίας έχει μέσα:...». Ένα ένα παιδί ονομάζει ένα υλικό και στη συνέχεια το παιδί που κάθεται δίπλα επαναλαμβάνει το υλικό και προσθέτει το δικό του.

**Κλείσιμο: Ξεσκόνισμα ρόλων και παιχνίδι για χαλάρωμα.**

## **Βιβλιογραφία**

- Άλκηστις & Κουρετζής, Λ. (...) Θεατρική αγωγή 1. Αθήνα: Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων.
- Άλκηστις (1989) Το βιβλίο της δραματοποίησης. Αθήνα: Άλκηστις.
- Σέργη, Λ. (1987) Δραματική Έκφραση και Αγωγή του παιδιού. Αθήνα: Gutenberg-Παιδαγωγική Σειρά.
- Barton, B. & Booth, D. Stories in the Classroom: Storytelling, Reading aloud and Roleplaying with Children. Toronto: Pembroke
- Neelands, J. & Goode, T. (2010) Structuring Drama Work: A handbook of available forms in theatre and drama. Cambridge University Press.
- Neelands, J. (2002) Making sense of Drama: A guide to classroom practice. Oxford: Heinemann Educational Publishers.
- Winston, J. & Tandy, M. (2001) Beginning drama 4-11. London: David Fulton Publishers.

## **Χρήσιμες πληροφορίες**

- [http://archeia.moec.gov.cy/sd/92/theatriki\\_agogi\\_vivlio\\_ekpaideftikou.pdf](http://archeia.moec.gov.cy/sd/92/theatriki_agogi_vivlio_ekpaideftikou.pdf)
- [http://www.theatroedu.gr/portals/38/main/images/stories/files/Yliko\\_Drast/EandT\\_educ\\_asso\\_rt\\_Paignidia\\_Askhseis\\_2\\_GR.pdf](http://www.theatroedu.gr/portals/38/main/images/stories/files/Yliko_Drast/EandT_educ_asso_rt_Paignidia_Askhseis_2_GR.pdf)