



Βιωματικό Εργαστήριο: ΘΕΑΤΡΟ

«Το Θέατρο ως Παιδαγωγικό Εργαλείο»



Αξιοποίηση δραματικών συμβάσεων και τεχνικών
στο πλαίσιο διαφόρων μαθημάτων
Δημοτική και Μέση Εκπαίδευση

Δήμητρα Σωκράτους
Εκπαιδευτικός/ Εμπυχωτρία Θεατρικού Παιχνιδιού
dsocratous@hotmail.com

Δραματικές συμβάσεις και τεχνικές

1. Αφήγηση (Narration)

Το κείμενο κείται, είναι ξαπλωμένο, κοιμάται, βρίσκεται σε νάρκη. Ο αφηγητής είναι σε θέση να το ζωντανέψει, απευθυνόμενος σε ζωντανούς ανθρώπους που τον ακούνε και πλάθουν και οι ίδιοι με τη φαντασία τους τα όσα προωθούν οι λέξεις' (Μάνια Μαράτου).

- δραματική λειτουργία της αφήγησης: τόνος της φωνής, ρυθμός, εναλλαγές στη φωνή, δραματικές παύσεις, έμφαση σε λέξεις, οπτική επαφή
- έναρξη, συνέχεια ή ολοκλήρωση της δράσης
- η δράση επιβραδύνεται ή εντείνεται, συνδέονται σκηνές της ιστορίας

2. Ανάγνωση υπό τον ρόλο

Οι μαθητές 'παίρνουν' έναν ρόλο και διαβάζουν για παράδειγμα ένα γράμμα, ένα σημείωμα, έναν χάρτη, μια ιστορία, ημερολόγιο όπως ακριβώς θα τα διάβαζε ο ήρωας.

- αισθάνονται τις λέξεις και τις δονήσεις του νοήματος
- διερεύνηση νοημάτων
- ανάπτυξη αναγνωστικών δεξιοτήτων, εξοικείωση με ποικίλα κειμενικά είδη

3. Γραφή υπό τον ρόλο (writing in role)

Οι μαθητές 'παίρνουν' έναν ρόλο και γράφουν για παράδειγμα ένα γράμμα, μια επιστολή, ένα μικρό σημείωμα, ημερολόγιο, μια ιστορία όπως θα τα έγραφε ο ήρωας.

- 'αναστοχάζονται ως προς τον σκοπό και το αποτέλεσμα της γραφής, επιλέγουν το κατάλληλο λεξιλόγιο και ύφος, γράφουν συγκεκριμένες ιδέες' (Winston, 2004:28)
- 'οι λέξεις δεν έχουν σταθερά νοήματα μα επιδέχονται πολλαπλές διαφορετικές, συναρπαστικές ερμηνείες' (Kemp, 2000: 13)
- εμπλέκονται νοητικά και συναισθηματικά
- καλλιέργεια του γραπτού λόγου

4. Υπόδυση ρόλου (role play)

Τα παιδιά παίρνουν τον ρόλο ενός χαρακτήρα και τον υποδύονται λεκτικά και μη λεκτικά. Μπορούν να βασιστούν στα ήδη δοσμένα λόγια του χαρακτήρα μα μπορούν και να αυτοσχεδιάσουν τόσο ατομικά όσο και στα ζευγάρια και στις ομάδες τους.

Μύηση στον ρόλο (Morgan & Saxton, 1987)

1. Ενδιαφέρον

2. Ταύτιση

3. Ενσυναίσθηση: βιωματική εμπειρία των σκέψεων/ συναισθημάτων του χαρακτήρα

4. Εσωτερικοποίηση: εσωτερική αλληλεπίδραση εαυτού- χαρακτήρα

- 5. Ερμηνεία:** διαλεκτική σχέση ενσυναίσθησης και αποστασιοποίησης, κριτική οικοδόμηση νέας γνώσης
- 6. Αξιολόγηση:** καταλληλότητα δραματικών τεχνικών ως προς την έκφραση των επιθυμητών συμβολισμών, αποτελεσματική επικοινωνία

- φαντάζονται τον εαυτό τους πολύ διαφορετικά, μεταμορφώνονται και απελευθερώνονται από οποιαδήποτε 'ειδική' ή 'διαφορετική' ετικέτα
- επιδεικνύουν έντονη σωματική επαφή κι ενισχύονται οι φιλικές τους σχέσεις. (Knapp, 1997)
- αποδέχονται τις σωματικές στάσεις και χειρονομίες ως μέρος του ρόλου που υποδύονται
- μύηση και δέσμευση του ενδιαφέροντός τους στην ιστορία, στο θέμα
- ενσυναίσθηση: βιωματική εμπειρία και κατανόηση των σκέψεων και των συναισθημάτων του χαρακτήρα
- αντίληψη και κατανόηση των μηνυμάτων που θέλουμε να επικοινωνήσουμε για τον χαρακτήρα, διερεύνηση πιθανών τρόπων για την κωδικοποίηση των συμβόλων στο πλαίσιο του ρόλου
- η φυσική παρουσία και παρατήρηση του πομπού/ δέκτη των μηνυμάτων συμβάλλει στο να βιώνουμε καταστάσεις που προσομοιάζουν με αυτές της πραγματικής ζωής
- Υ.Ρ. = ένα νέο ζωντανό κείμενο, μια πολυτροπική οντότητα
- κωδικοποιούν κι αποκωδικοποιούν τα οπτικά κι ακουστικά σύμβολα του προφορικού λόγου
- η κατάκτηση της γλώσσας επιτυγχάνεται μέσω της γλωσσικής πράξης, δηλαδή της ομιλίας και χρήσης της γλώσσας (Χαραλαμπόπουλος & Χατζησαββίδης, 1997)
- οι γλωσσικές επιλογές οδηγούν στην κοινωνική ενδυνάμωση και στην ανάπτυξη της κριτικής γλωσσικής επίγνωσης: ο χρήστης της γλώσσας κατανοεί τον τρόπο με τον οποίο η γλώσσα κωδικοποιεί πολιτισμικά νοήματα και δομεί την κοινωνική πραγματικότητα (Fairclough, 1992)
- επίγνωση των διαφορών ανάμεσα στην ομιλούμενη και γραπτή γλώσσα, συγκρίνοντας τους γραμματικοσυντακτικούς κανόνες της νέας ελληνικής με την κυπριακή - αποενοχοποίηση της χρήσης της κυπριακής.
- όχημα ταυτοποίησης του εαυτού και της πολιτισμικής ταυτότητας μέσα από την κριτική αλληλεπίδραση με 'άλλους' εαυτούς και πολιτισμούς (Grotowski)

5. Ατομική παγωμένη εικόνα (Tableau)

Κάθε παιδί 'παγώνει', στέκεται δηλαδή ακίνητο αναπαριστώντας έναν ήρωα με έμφαση στη μη λεκτική έκφραση: στάση του σώματος, χειρονομίες, έκφραση του προσώπου, βλέμμα, ένταση του σώματος ή του βλέμματος, κ.τ.λ. Τους δίνεται χρόνος για να προετοιμάσουν την παγωμένη εικόνα. Κάθε φορά η υπόλοιπη ομάδα παρατηρεί, αναστοχάζεται, συζητά, ερμηνεύει τα νοήματα της παγωμένης εικόνας και αξιολογεί τη χρήση αυτής της δραματικής τεχνικής.

- οικονομική και ελεγχόμενη μορφή έκφρασης και παρατήρησης στιγμών της ιστορίας
- πειραματίζονται με τη σωματική τους στάση και συναισθηματική έκφραση
- κωδικοποίηση και αποκωδικοποίηση νοήματος και συμβολισμών
- 'σωματικοποίηση' των ηρώων, των ιδεών, των σκέψεων, των συναισθημάτων τους, της εμπειρίας τους
- 'Η προφορική γλώσσα σωματικοποιείται κι ένα μεγάλο μέρος από το μήνυμα που μεταφέρουμε στην επικοινωνία μας, προέρχεται από τα οπτικά κι ακουστικά σύμβολα [...] που συνοδεύουν τα λόγια μας' (Winston, 2004: 26).
- παιδιά με κώφωση ή επιλεκτική αλαλία: η χρήση της νοηματικής γλώσσας η οποία εμπλέκει ενεργά το σώμα, αποκτά άλλο νόημα τόσο για τα ίδια όσο και την υπόλοιπη ομάδα. Παιδιά με ΔΕΠΥ υποβοηθούνται μέσω της σωματικής τους συμμετοχής
- δυνατότητα αξιοποίησης της τεχνικής της 'Ανίχνευσης Σκέψης'

6. Ομαδική παγωμένη εικόνα

Τα παιδιά αφήνονται να εργαστούν στις ομάδες τους και να προετοιμάσουν μια στατική εικόνα η οποία να αναπαριστά μια σημαντική σκηνή της ιστορίας, με τέτοιο τρόπο που να παρουσιάζει τις σκέψεις και

τα συναισθήματα των ηρώων αλλά και τις μεταξύ τους σχέσεις. Οι μαθητές αξιοποιούν το σώμα τους για να εκφράσουν συμβολικά πτυχές των χαρακτήρων και της ιστορίας. Στη συνέχεια παραστούν (παρουσιάζουν) την ομαδική παγωμένη εικόνα, την αναλύουν στο σύνολο της ομάδας (συζητούνται οι επιλογές τους) και τέλος ανταποκρίνονται σε αυτήν. Κάθε φορά δηλαδή η υπόλοιπη ομάδα παρατηρεί, αναστοχάζεται, συζητά, ερμηνεύει τα νοήματα της παγωμένης εικόνας και αξιολογεί τη χρήση αυτής της δραματικής τεχνικής είτε ατομικά (εσωτερικά με τον εαυτό τους) ή στις ομάδες τους ή στο σύνολο της τάξης.

→ βλ. Ατομική παγωμένη εικόνα (tableau)

→ κρυσταλλοποίηση σύνθετων νοημάτων (π.χ., δύναμη, σχέσεις εξουσίας, καταπίεση) μέσω των σωμάτων των συμμετεχόντων

→ απλοποίηση και αποκάλυψη του 'κρυμμένου' περιεχομένου της ιστορίας

→ συνεργασία κι επικοινωνία στην ομάδα

→ αναστοχαστικές διαδικασίες

→ δυνατότητα αξιοποίησης της τεχνικής της 'Ανίχνευσης Σκέψης'

→ αξιοποίηση της τεχνικής της παγωμένης εικόνας για εξάσκηση στην ορθογραφία, προβολή κοινωνικών μηνυμάτων στην αυλή του σχολείου

7. Ανίχνευση Σκέψης (thought tracking)

Οι μαθητές εκφράζουν λεκτικά τις σκέψεις και τα συναισθήματα του χαρακτήρα που υποδύονται, μονολεκτικά ή σε μικρές προτάσεις 'υπό τον ρόλο', όταν τους αγγίξει ο εμπυχωτής στον ώμο. Η τεχνική αυτή μπορεί να αξιοποιηθεί στη διάρκεια της ατομικής ή ομαδικής παγωμένης εικόνας ή στο πλαίσιο της υπόδυσης ρόλου ώστε να αποκαλυφθεί στιγμιαία η εσωτερική κατάσταση του χαρακτήρα.

→ ελεγχόμενη μορφή έκφρασης και παρατήρησης των σκέψεων και των συναισθημάτων του ήρωα μέσα από ένα μεγεθυτικό φακό

→ λεκτική αποκωδικοποίηση σκέψεων και συναισθημάτων του χαρακτήρα: έμφαση στον λόγο, στον τόνο και το ύφος, στην επιλογή γλώσσας, λεξιλογίου, στον ρυθμό της γλώσσας κ.τ.λ.

→ ενσυναίσθηση

→ αναστοχαστικές διαδικασίες: ανάλυση κι ερμηνεία της κατάστασης και του ρόλου

→ επιβράδυνση της δράσης και βαθύτερη κατανόηση των νοημάτων και μηνυμάτων της ιστορίας

8. Κινούμενη εικόνα (Moving tableau)

Τα παιδιά αφήνονται να εργαστούν στις ομάδες τους και να προετοιμάσουν μια κινούμενη εικόνα η οποία να αναπαριστά αφαιρετικά ή να εκφράζει μέσα από κίνηση και ήχο μια έννοια (π.χ., ειρήνη, πόλεμος, ελευθερία, διαφορετικότητα), μια κατάσταση, ένα συναίσθημα (π.χ., φόβος, γαλήνη).

→ σωματική αναπαράσταση αφηρημένων εννοιών εξερευνώντας τη διαλεκτική ανάμεσα στη φαντασία και την πραγματικότητα

→ οι έννοιες, οι καταστάσεις, τα συναισθήματα επαναδιατυπώνονται, αναπλαισιώνονται κι ερμηνεύονται με πολλαπλούς τρόπους στην ομάδα

→ αναδόμηση εννοιών, ιδεών, καταστάσεων, συναισθημάτων και αναπαράστασή τους με νέους τρόπους θέασης

9. Αναπαράσταση της ιστορίας (Acting out the story)

Τα παιδιά κάθονται σε κύκλο. Ο εμπυχωτής αρχίζει να αφηγείται την ιστορία στο κέντρο του κύκλου. Κρατά ένα 'μαγικό ραβδί' το οποίο χειρίζεται για να μεταμορφώνει τα παιδιά στους χαρακτήρες και να αναπαραστήσει σκηνές της ιστορίας. Όταν κάποιος χαρακτήρας πρέπει να μιλήσει, ο εμπυχωτής λέει τα λόγια και το παιδί που υποδύεται τον ρόλο απλά τα επαναλαμβάνει. Όταν τελειώσει μια σκηνή από την ιστορία, ο εμπυχωτής με το 'Σας!' διαλύει τη σκηνή και συνεχίζει την αφήγηση με νέα παιδιά να μεταμορφώνονται και να υποδύονται τους χαρακτήρες. Όλα τα παιδιά συμμετέχουν σταδιακά, αναπαριστώντας ακόμα και αντικείμενα σημαντικά για την αφήγηση.

→ βιωματική και συμμετοχική μορφή αφήγησης

- πρώτη γνωριμία, 'σωματικοποίηση' και βιωματική εμπειρία των χαρακτήρων
- Το Θέατρο είναι μια πολυτροπική και πολυαισθητηριακή μορφή τέχνης (Dickinson & Neelands, 2006) η οποία δύναται να καλύψει τα μαθησιακά στυλ και τις ανάγκες όλων των παιδιών
- Το σώμα αποτελεί το μοναδικό 'εργαλείο' για να δημιουργηθούν οι εικόνες της ιστορίας. Οι συμμετέχοντες μεταμορφώνονται συνεχώς, 'πλάθονται' προκειμένου να ανταποκριθούν στις ανάγκες του ρόλου που υποδύονται τη συγκεκριμένη στιγμή και ν' αποδώσουν αυτά που εξιστορεί η αφήγηση.

10. Δάσκαλος στον ρόλο (teacher in role)

Ο εμπυχωτής υποδύεται έναν ρόλο με σκοπό να εξηγήσει στα παιδιά τους λόγους για τη δράση του χαρακτήρα ή να αναδύσει προβληματισμό γύρω από τη δράση του. Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί το στοιχείο της δραματικής έντασης και της αμεσότητας για να εξασφαλίσει τη συναισθηματική εμπλοκή των παιδιών και ολόπλευρη συμμετοχή τους στην ιστορία.

- άμεση αλληλεπίδραση
- καθοδήγηση κι εξέλιξη της δράσης
- λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία, ανταλλαγή ιδεών
- δημιουργική και αποκλίνουσα σκέψη, λήψη αποφάσεων,
- ενσυναίσθηση, συναισθηματικός και ηθικός γραμματισμός
- τα παιδιά χαίρονται με αυτού του είδους την επαφή με τον δάσκαλό τους, η οποία υπερβαίνει τα συνηθισμένα

11. Συλλογικός χαρακτήρας (collective character)

Τα παιδιά παίρνουν όλα μαζί ταυτόχρονα έναν ρόλο και υποδύονται συλλογικά έναν και μόνο χαρακτήρα. Όποιο παιδί επιθυμεί μπορεί να πάρει τον ρόλο του χαρακτήρα και να μιλήσει στο πρώτο πρόσωπο σαν να είναι ο χαρακτήρας. Το κάθε παιδί μπορεί να εκφράσει την άποψή του συμμετέχοντας στον διάλογο, έστω και διαφορετική.

- τα παιδιά αλληλοϋποστηρίζονται στον ρόλο τους, συμπληρώνει το ένα το άλλο
- τα ντροπαλά παιδιά μετέχουν συναισθηματικά και νοητικά, 'ασφαλή' στον συλλογικό ρόλο
- δημιουργική και αποκλίνουσα σκέψη, επιχειρηματολογία
- μπορεί να συνδυαστεί με τη σύμβαση 'δάσκαλος στον ρόλο'

12. Ομαδικό γλυπτό (group sculpture)

Ένας μαθητής ή μια ομάδα μαθητών αναλαμβάνουν τον ρόλο του 'γλύπτη' κι επιδίδονται στη μεταμόρφωση των υπόλοιπων μαθητών σε αγάλματα με συγκεκριμένη στάση, λεκτική και μη λεκτική έκφραση στον χώρο, με στόχο τη συλλογική δημιουργία ενός ομαδικού γλυπτού που να αναπαριστά μια κατάσταση, συνήθως αφαιρετική και η οποία παρουσιάζει την προσωπική ερμηνεία των γεγονότων που αναπαρίστανται στο δράμα.

- αφαιρετική, αποκλίνουσα και δημιουργική σκέψη
- οι θεατές ανιχνεύουν σκέψεις και συναισθήματα - δυνατότητα αξιοποίησης της τεχνικής 'ανίχνευση σκέψης' (thought tracking).
- διερεύνηση του δράματος: ταύτιση, αποστασιοποίηση, αναστοχασμός
- η διαφορά με την ομαδική παγωμένη εικόνα έγκειται στο ότι η τελευταία είναι ρεαλιστική, έχει να κάνει με την πιστή αναπαράσταση των γεγονότων της ιστορίας και όχι με αφαιρετική αναπαράσταση

13. Ρόλος στον τοίχο (role on the wall):

Ένας ή περισσότεροι χαρακτήρες αναπαρίστανται σε μεγάλα χαρτόνια τα οποία τοποθετούνται στον τοίχο. Οι μαθητές μέσα από αναστοχαστικές διαδικασίες γράφουν στα χαρτόνια λέξεις, σύντομες περιγραφικές φράσεις, ιδέες και συναισθήματα των χαρακτήρων.

Σε διάφορα σημεία της εξέλιξης της ιστορίας και των όσων γνωρίζουμε για τους χαρακτήρες, οι μαθητές εμπλουτίζουν τις ιδέες τους για τον χαρακτήρα με βάση τα όσα ανακαλύπτουν γι' αυτόν.

- ενσυναίσθηση και αποστασιοποίηση ως προς τον χαρακτήρα
- αναστοχασμός, βαθύτερη κατανόηση του ρόλου και της πολυπλοκότητάς του (των πολλαπλών πτυχών του)
- διαφορετικές προσεγγίσεις και θεωρήσεις του ρόλου από τους μαθητές,
- εξερεύνηση και διερεύνηση της ανθρώπινης συμπεριφοράς
- σεβασμός και αποδοχή της διαφορετικότητας

14. Καυτή καρέκλα (hot-seating)

Ένα παιδί παίρνει τον ρόλο του χαρακτήρα της ιστορίας και τα υπόλοιπα παιδιά του θέτουν ερωτήσεις σχετικά με τα κίνητρα, τις αποφάσεις, τις αξίες, τις σχέσεις, τα συναισθήματα και τις δράσεις του. Αυτό μπορεί να γίνει σε κρίσιμες στιγμές της ιστορίας και όχι μόνο, υποβοηθώντας την ομάδα να αντιληφθεί νέες πτυχές του χαρακτήρα.

Το παιδί που υποδύεται έναν χαρακτήρα κάθεται σε μια καρέκλα (βγαίνει εκτός της δραματικής δράσης κι έντασης) και μπορεί να φορέσει ένα κουστούμι (π.χ., απλά ένα γιλέκο, γυαλιά ή καπέλο) ή να κρατάει ένα αντιπροσωπευτικό αντικείμενο του χαρακτήρα (π.χ., ένα μπαστούνι, ένα κλειδί).

→ οικονομική κι ελεγχόμενη μορφή παρατήρησης χαρακτήρων της ιστορία κι αναστοχασμός στη δράση τους

→ απλοποίηση του σύνθετου 'κρυμμένου' περιεχομένου

→ κοινωνικοπολιτιστικές αξίες, κωδικοποίηση νοημάτων μέσω μη λεκτικής συμπεριφοράς

→ 'Το μεταφορικό πλαίσιο του Θεάτρου προσφέρει ένα εκφραστικό μέσο κι ένα κανάλι επικοινωνίας, ψυχολογικά αποδεκτό από το παιδί' (Greenhalgh, 1994: 144). Πίσω από τη μάσκα του ρόλου το παιδί αισθάνεται ασφάλεια να εκφραστεί και να διερευνήσει προσωπικές ή κοινωνικοπολιτιστικές πτυχές του εαυτού του ή της ομάδας όπου βρίσκεται.

15. Διάδρομος συνείδησης (conscience alley)

Τεχνική που χρησιμοποιείται συνήθως όταν ο χαρακτήρας αντιμετωπίζει κάποιο δίλημμα, ένα πρόβλημα και χρειάζεται να πάρει μια απόφαση ή να επιλέξει κάτι. Η ομάδα μπορεί να τον βοηθήσει να επιλύσει το πρόβλημά του και να πάρει μια απόφαση προσφέροντάς του τη συμβουλή τους με μια σύντομη φράση. Τα παιδιά παρατάσσονται σε δυο γραμμές δημιουργώντας έναν διάδρομο (όρθιοι ή καθισμένοι ανάλογα με τον ρόλο τους). Ο εμπυχωτής παίρνει τον ρόλο του χαρακτήρα που αντιμετωπίζει πρόβλημα ή δίλημμα και περνά αργά μέσα από τον διάδρομο των παιδιών. Μόλις κοιτάξει τον καθένα τους στα μάτια, εκφράζουν με τη σειρά λεκτικά και μη λεκτικά τη δική τους άποψη, συμβουλή, παρέμβαση (οι οποίες μπορεί να είναι και τελείως αντίθετες, αντικρουόμενες μεταξύ τους).

Η τεχνική αυτή μπορεί να αξιοποιηθεί και ως αναστοχαστική, αξιολογητική διαδικασία για μια δραστηριότητα ή το κλείσιμο του μαθήματος/ εργαστηρίου.

→ άμεση επαφή κι αλληλεπίδραση με τον χαρακτήρα που βρίσκεται σε δίλημμα

→ ενσυναίσθηση, συναισθηματικός και ηθικός γραμματισμός

→ διαδικασία λήψης απόφασης, δημιουργική και αποκλίνουσα σκέψη, επιχειρηματολογία

→ λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία

16. Γραφική παράσταση στον χώρο:

Οι μαθητές καλούνται να τοποθετηθούν σε μια νοητή γραμμή στον χώρο η οποία συνδέει δυο άκρα τα οποία αντιπροσωπεύουν δυο χαρακτήρες ή δυο καταστάσεις ή δυο διαφορετικές ιδέες. Στόχος οι μαθητές να εκφράσουν την προσωπική τους θέση, προτίμηση, στάση ζωής προς στο ένα ή προς στο άλλο άκρο. Όσο πιο κοντά προς ένα άκρο της νοητής γραμμής στέκεται κάποιος, τόσο περισσότερο συμφωνεί με αυτό ενώ οι αναποφάσιστοι στέκονται στο μέσο. Η εμπυχωτρία τους καλεί να επιχειρηματολογήσουν για τη θέση τους.

→ άμεση παρουσίαση της πολυχρωμίας στις απόψεις, συναισθήματα, στάσεις των συμμετεχόντων

→ καθορισμός κι έκφραση των προσωπικών αξιών και αντιλήψεων

- εξερεύνηση διλημάτων με ηθικούς κι αισθητικούς άξονες
- λεκτική έκφραση, επιχειρηματολογία

17. Δρώμενο με βάση γραπτό κείμενο

Παράδειγμα: συνταγή μαγειρικής, οδηγίες κατασκευής ή χρήσης μηχανής, ιστορία

Συνταγή μαγειρικής: σωματική αναπαράσταση της μαγειρικής διαδικασίας για ετοιμασία 'κεμπάπ κοτόπουλο με μπέικον'. Δίδεται η ίδια συνταγή σε διαφορετικές ομάδες με την οδηγία να αναπαραστήσουν σωματικά όλη τη διαδικασία, να αναπαραστήσουν τα υλικά και τις μεταμορφώσεις που επιδέχονται στη διαδικασία μαγειρέματος μέχρι το φαγητό να βρεθεί στο πιάτο έτοιμο, μαγειρεμένο. Υπάρχει η εξής διαφοροποίηση στην εργασία των ομάδων:

(α) να υπάρχει αφηγητής που να περιγράφει την όλη διαδικασία παρασκευής του φαγητού μιλώντας σε 3^ο πρόσωπο, π.χ. 'Το κοτόπουλο κόβεται σε κύβους, τα κρεμμυδάκια καθαρίζονται προσεκτικά...'

(β) ο μάγειρας να βρίσκεται στη σκηνή περιγράφοντας την κάθε δράση του σε 1^ο πρόσωπο, π.χ., 'Κόβω το κοτόπουλο σε κύβους. Καθαρίζω τα κρεμμυδάκια...'

(γ) τα υλικά και μέσα παρασκευής της συνταγής περιγράφουν τα ίδια την κάθε δράση τους, π.χ., 'Είμαι το κοτόπουλο και τεμαχίζομαι σε κύβους. Είμαστε τα κρεμμυδάκια και καθαριζόμαστε προσεκτικά...'

→ συμβολική αναπαράσταση των υλικών και των μεταμορφώσεων στις οποίες υπόκεινται κατά τη διαδικασία μαγειρέματος

→ συλλογική αναπαράσταση, αξιοποίηση ήχων

→ αισθητική παρουσίαση, κοινωνικοπολιτιστικές αξίες και νοήματα

→ αναστοχασμός στις επιλογές που πραγματοποιήθηκαν από κάθε ομάδα

→ επίδραση των γλωσσικών επιλογών στον τρόπο παρουσίασης του δρώμενου

18. Δρώμενο με αφορμή μια εικόνα

Παράδειγμα: ζωγραφικός πίνακας, καρτ ποστάλ, φωτογραφία, ζωγραφιά, χάρτης, εικόνα από αγγείο ή τοιχογραφία, γελοιογραφία, κόμικ

Σημείωση: Εικόνα Κρέοντα - Αντιγόνη του Jean Cocteau

Δίνεται ο ίδιος ζωγραφικός πίνακας σε 2 ομάδες για να αναπαραστήσουν την κρυμμένη ιστορία της εικόνας.

(α) Η μια ομάδα αρχίζει από τη σκηνή που παρουσιάζει ο ζωγραφικός πίνακας και αναπαριστά τη συνέχεια της ιστορίας φθάνοντας σ' ένα δικό τους τέλος.

(β) Η άλλη ομάδα παρουσιάζει την ιστορία που προηγήθηκε πριν από τη σκηνή που παρουσιάζεται στον ζωγραφικό πίνακα, δίνοντας μια δική τους αρχή κι εξέλιξη στην ιστορία και ολοκληρώνοντας τελικά στην παγωμένη σκηνή του πίνακα.

→ αναζήτηση των νοημάτων και κρυφών συμβολισμών του πίνακα που έχουν κωδικοποιηθεί στη λεκτική και μη λεκτική έκφραση και δράση των χαρακτήρων (χώρος και χρόνος, προφίλ χαρακτήρων, γλωσσικές επιλογές, κοινωνικοπολιτιστικές αξίες, σχέσεις εξουσίας μεταξύ των χαρακτήρων

→ στοχασμός στην ομάδα, επιχειρηματολογία, λήψη αποφάσεων, κριτική σκέψη, επικοινωνία, συνεργασία

19. Επίλυση σύγκρουσης με στοιχεία της τεχνικής 'Μανδύας του Ειδικού'

'Μανδύας του Ειδικού/ Η οπτική γωνία του ειδικού' της Dorothy Heathcote: οι μαθητές παίρνουν ρόλους οι οποίοι έχουν ειδική γνώση ή εμπειρία ώστε να παρουσιάσουν απόψεις και νέα οπτική στο υπό συζήτηση και υπό δράση θέμα.

Μεταφερόμαστε στη φυλή Μασάι στην Αφρική όπου οι άνθρωποι ζουν μέχρι και σήμερα σε σπίτια που φτιάχνονται από κοπριά αγελάδας. Κάποιοι άνθρωποι από τη φυλή, οι οποίοι έχουν ταξιδέψει σε άλλες χώρες και πολιτισμούς, έχουν μορφωθεί και αντιληφθεί την πρόοδο στον κόσμο, αποφασίζουν ότι πρέπει και η δικιά τους φυλή να εκσυγχρονιστεί και να υιοθετήσει κώδικες του σύγχρονου πολιτισμού, αρχίζοντας από τη χρήση τούβλων για το χτίσιμο των σπιτιών τους. Αποφασίζουν να καλέσουν τους

υπόλοιπους σε συνάντηση για να τους παρουσιάσουν τα επιχειρήματά τους και να διεκδικήσουν αυτή τη σημαντική αλλαγή και πρόοδο στον τρόπο ζωής τους.

Οι υπόλοιποι έχοντας πληροφορηθεί για την πρόταση που πρόκειται να τους γίνει και διαφωνώντας κάθετα με αυτήν, προσπαθούν να την αποτρέψουν ετοιμάζοντας τα δικά τους επιχειρήματα τα οποία υποστηρίζουν ότι το χτίσιμο των σπιτιών πρέπει να συνεχίσει να γίνεται με τον παραδοσιακό τρόπο, με την κοπριά αγελάδας.

Οι μαθητές καλούνται να πάρουν τους ρόλους αυτούς και να χωριστούν σε δυο ομάδες. Συνοπτικά, το αίτημα κάθε ομάδας είναι:

ΟΜΑΔΑ Α: Τα σπίτια να χτίζονται με τούβλα → σε αυτήν την ομάδα ανήκει ο ΑΡΧΗΓΟΣ των Μασάι ο οποίος έχει ταξιδέψει πολύ (πολιτική εξουσία)

ΟΜΑΔΑ Β: Τα σπίτια να συνεχίσουν να χτίζονται με κοπριά αγελάδας → σε αυτή την ομάδα ανήκει ο ΜΑΓΟΣ/ ΠΡΟΦΗΤΗΣ των Μασάι (θρησκευτική εξουσία)

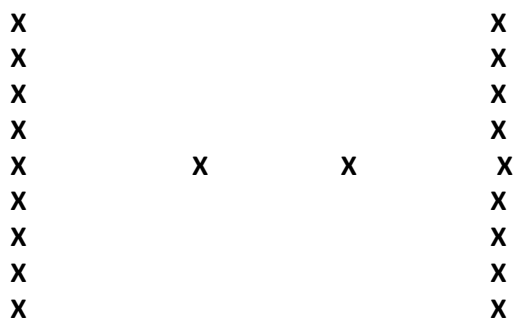
Κάθε ομάδα καταγράφει τα επιχειρήματά της (κόλλες Α2, μαρκαδόροι) και προετοιμάζεται ώστε να είναι σε θέση να αντικρούσει τα επιχειρήματα που πιθανόν να τους θέσει η άλλη ομάδα. Ταυτόχρονα παίρνουν ρόλους στην ομάδα τους με βάση τον 'μανδύα του ειδικού'. Απαραίτητα στην Α ομάδα κάποιος παίρνει τον ρόλο του αρχηγού των Μασάι και στη Β ομάδα, τον ρόλο του Μάγου των Μασάι. Μπορούν να επιλέξουν και να πλάσουν οποιονδήποτε άλλο ρόλο επιθυμούν, ανάλογα με τα επιχειρήματά τους (π.χ. αρχιτέκτονας, γιατρός, ο γηραιότερος της φυλής, αγελαδοτρόφος, περιβαλλοντιστής, οικονομολόγος, κ.τ.λ.).

Παρέχεται βοήθεια στα παιδιά στην επιλογή και στο πλάσιμο των ρόλων τους. Τονίζεται ότι όλοι ανεξαιρέτως πρέπει να έχουν έναν συγκεκριμένο ρόλο, δίνοντας έμφαση στο ιδιαίτερο προφίλ του (ηλικία, φύλο, γλωσσικές επιλογές, θέση εξουσίας).

Οι ομάδες προετοιμάζουν επίσης έναν χαιρετισμό με κίνηση και ήχο για το πρώτο συναπάντημά τους (μουσικά όργανα). Φοράνε τα αφρικανικά ρούχα, υφάσματα και κοσμήματα.

Η παρουσίαση του αυτοσχεδιαστικού δρώμενου θα πραγματοποιηθεί αυθόρμητα, με τις δυο ομάδες, η μια έναντι της άλλης, να επιχειρούν να επιλύσουν τη σύγκρουση που έχει δημιουργηθεί. Η εμπυχωτέρα παίρνει τον ρόλο του ειρηνευτή.

Οι ομάδες τοποθετούνται στον χώρο όπως πιο κάτω. Μπροστά από κάθε ομάδα κάθετα ένα μόνο μέλος της κάθε φορά ώστε να πραγματοποιείται διάλογος. Όποιο μέλος της ομάδας θέλει να εκφράσει ένα επιχειρήμα, αγγίζει στον ώμο αυτόν που κάθετα μπροστά και παίρνει τη θέση του.



A ομάδα

B ομάδα

X

Συντονίστρια-ειρηνευτής

Όταν προσέρχονται οι ομάδες παρουσιάζουν τους χαιρετισμούς τους. Αρχικά τον λόγο παίρνουν ο αρχηγός και ο μάγος των Μασάι (θέσεις στο κέντρο). Δίνεται έμφαση στο ότι μιλάει μόνο όποιος κάθετα μπροστά από την κάθε ομάδα, ώστε ο διάλογος να πραγματοποιείται μόνο ανάμεσα στους συμμετέχοντες που κάθονται στις καρέκλες μπροστά και να αποφευχθεί η ταυτόχρονη και θορυβώδης

επιχειρηματολογία. Η συντονίστρια-ειρηνεύτρια, επεμβαίνει μόνο όταν η επίλυση της σύγκρουσης ξεφύγει από τον ειρηνικό δρόμο ή για να ιντριγκάρει τους συμμετέχοντες μπορεί να δώσει ένα καινούριο ανατρεπτικό στοιχείο στην όλη διαδικασία για να εξελιχθεί και να εμπλουτιστεί η συζήτηση (π.χ., ότι μια εταιρεία τους προσφέρει δωρεάν τούβλα ή ότι αν κτίσουν τα σπίτια τους με τούβλα θα πάψουν οι τουρίστες να τους επισκέπτονται). Με την ολοκλήρωση της επίλυσης σύγκρουσης, οι ομάδες κάνουν τον μουσικοχορευτικό αποχαιρετισμό και αποχωρούν.

Επανερχονται στον κύκλο για αναστοχασμό στην όλη διαδικασία που προηγήθηκε, αποστασιοποιημένοι από τον προηγούμενο ρόλο τους.

→ αξιοποίηση του μανδύα του ειδικού, με την ανάθεση ρόλου στον κάθε συμμετέχοντα της ομάδας, ρόλος ο οποίος να εξυπηρετεί τα επιχειρήματα που θα τεθούν, προφίλ του κάθε ρόλου (ηλικία, φύλο, γλωσσικές επιλογές, θέση εξουσίας)

→ επιχειρηματολογία, λεκτική έκφραση, επίλυση σύγκρουσης, δεξιότητες διαπραγμάτευσης

→ χώρος και χρόνος, κοινωνικοπολιτισμικές αξίες

→ επικοινωνία, συνεργασία, δέσιμο της ομάδας, λήψη αποφάσεων, ενίσχυση αυτοπεποίθησης

20. Ενσωμάτωση Νέων Τεχνολογιών

Ήχος

Φωτογραφία

Βίντεο: προγράμματα στον υπολογιστή για σύνθεση σκηνών (δωρεάν προγράμματα επεξεργασίας βίντεο: Windows Movie Maker, Kate's Video Toolkit, WeVideo, Avidemux, Lightworks, Virtual Dub)

→ διέγερση του ενδιαφέροντος και της προσοχής για ενεργό συμμετοχή των μαθητών στη δράση

→ δημιουργικότητα, καινοτομία

→ αξιοποίησή τους ως υλικό προς αναστοχασμό

21. Κύκλος αναστοχασμού και αξιολόγησης

Οι μαθητές κάθονται σε κύκλο. Με τον συντονισμό του δασκάλου πραγματοποιείται συζήτηση, αναστοχασμός στην όλη δράση και αξιολόγηση της εργασίας των μαθητών. Μπορεί να παίρνει τον λόγο ο κάθε μαθητής με τη σειρά ή απλά όποιος επιθυμεί. Για μικρότερα παιδιά, για να εξασφαλίσουμε την επίγνωσή τους για το ότι ο καθένας μιλά με τη σειρά χωρίς να διακόπτει, δίνουμε ένα 'μικρόφωνο' και τονίζουμε πως μόνο όποιος το κρατάει δικαιούται να μιλάει.

→ η κυκλική διάταξη επιβεβαιώνει την ισοτιμία των συμμετεχόντων στην ομάδα παρά τις οποιεσδήποτε διαφορές τους.

→ η απομάκρυνση των μαθητών από τα θρανία τούς αφήνει 'ανοικτούς' και διευρύνει τον τρόπο σκέψης τους, μακριά από τις πεπατημένες οδούς των μαθητικών απαντήσεων.

→ καλλιέργεια της κριτικής σκέψης: η ανάπτυξη της σκέψης είναι το αποτέλεσμα κοινωνικής επαφής και εκφράζεται μέσω της γλώσσας (Seker and Komur, 2008)

Ένα Μεγάλο
Ευχαριστώ !

