

ΑΒΡΑ ΑΥΔΗ, ΜΕΛΙΝΑ ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΙΟΥ

Η τέχνη του Δράματος στην εκπαίδευση

48 προτάσεις για εργαστήρια θεατρικής αγωγής

ΜΕΤΑΙΧΜΙΟ 



Περιεχόμενα

ΠΡΟΛΟΓΟΣ	11
ΠΡΟΛΟΓΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ	13
ΠΡΩΤΟ ΜΕΡΟΣ: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΔΡΑΜΑ	
ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	
Ορισμός του Δράματος	19
Στόχοι	
Οι παιδαγωγικές διαστάσεις του Δράματος	21
Η ανάπτυξη του Δράματος στο πλαίσιο της Προοδευτικής Εκπαίδευσης	
Η εξέλιξη του Δράματος με την επίδραση του Vygotsky και του Bruner	
Η επίδραση του θεάτρου στο Δράμα	32
Επιρροές από τη μέθοδο του Στανισλάφσκι και από το θέατρο του Μπρεχτ στο Δράμα	
Άλλες επιρροές του θεάτρου στην εξέλιξη του Δράματος	
Τα στοιχεία του Δράματος	42
Ρόλοι	
Δραματική ένταση	
Εστίαση	
Χώρος	
Χρόνος	
Λόγος και κίνηση	
Ατμόσφαιρα	
Σύμβολα	
Νόημα	
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ	
Γενικές παρατηρήσεις	53
Αρχικές επιλογές στο σχεδιασμό	55
Επιλογή θέματος	
Στοχοθεσία	
Εστίαση – Βασική οργανωτική ερώτηση	
Επιλογή ερεθίσματος	
Δημιουργία προκειμένου	57
Τι περιέχει το προκείμενο	
Δημιουργία προκειμένου με βάση μια ιστορία-ερέθισμα	
Δημιουργία προκειμένου με επινόηση μιας ιστορίας	
Δημιουργία προκειμένου με αναλογία	

Επιλογή ρόλων	62
Ρόλοι για τους μαθητές	
Κοινωνικός ρόλος	
Κοινός ρόλος	
Οπτική γωνία	
Ρόλος/οι για τη δασκάλα	
Δόμηση ενός δράματος	68
Δημιουργία επεισοδίων	
Επιλογή τεχνικών	
Επιλογή ερωτήσεων	
Ανάπτυξη ενός δράματος	
Ενδεικτικό παράδειγμα σχεδιασμού: «Τα δαντελένια χέρια»	76
Τεχνικές	86

ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ: ΣΧΕΔΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

Γενικές παρατηρήσεις	103
Μαθήματα για το Νηπιαγωγείο	
Το ασχημόπαπο (η αντιμετώπιση της διαφορετικότητας)	109
Στη χώρα των νάνων (ο φόβος μας για το διαφορετικό)	113
Φόβος στα γκρι ποντικάκια (ο φόβος για το άγνωστο)	117
Μαθήματα για το Δημοτικό	
Το ασχημόπαπο (η στάση μας απέναντι στο διαφορετικό)	125
Η Ντενεκεδούπολη (η αντιμετώπιση της αυταρχικής εξουσίας)	130
Το μεγάλο ταξίδι του Μελένιου (η αντιμετώπιση των φόβων)	136
Η Κοκκίνοσκουφίτσα (κίνδυνοι εκτός σπιτιού)	143
Τα καινούργια ρούχα του αυτοκράτορα (το θάρρος της γνώμης)	149
Ο εγωιστής Γίγαντας (η κτητικότητα)	153
Ο εγωιστής Γίγαντας (οι συνέπειες του θυμού)	157
Ο Φαντασμένος (η αποδοχή του εαυτού μας)	161
Η τελευταία μαύρη γάτα (οι προλήψεις)	166
Τα μαγικά μαξιλάρια (ο ρόλος των ονείρων στη ζωή μας)	172
Ο Μικρός Πρίγκιπας (η ανακάλυψη του καινούργιου και του αγνώστου)	178
Ο ιππότης με τη σκουριασμένη πανοπλία (η συγκάλυψη του εαυτού μας)	183
Μαθήματα που συνδέονται με το αναλυτικό πρόγραμμα του Δημοτικού	
Ο Ίκαρος (η περιέργεια)	189
Ο πλανήτης Λωτός (οι σύγχρονοι Λωτοφάγοι)	193
Η Αστραδενή στο νέο σχολείο της (η διαφορετικότητα)	197
Κάποτε ριζώνουν και τα λόγια (εχεμύθεια και ειλικρίνεια)	200

Μαθήματα για το Γυμνάσιο

Πίτερ Παν (τι σημαίνει να μεγαλώνεις)	209
Το σιωπηλό κορίτσι (η διαφορετικότητα)	214
Αυτός που λέει ναι και αυτός που λέει όχι (οι εθιμικοί κανόνες)	224
Περιμένοντας τον Γκοντό (οι συνέπειες της παθητικότητας)	234
Ο Μικρός Πρίγκιπας (η σημασία της φιλίας)	240
Το ψέμα (οι συνέπειες του ψεύδους)	246
Ριάλιτι σόου (η δημοσιοποίηση της ιδιωτικής ζωής)	254
Ιστορία χωρίς τέλος (οι επιθυμίες μας)	257
Ο ανθρώπινος χαρακτήρας (τι σημαίνει «καλός» και «κακός» άνθρωπος)	262

Μαθήματα που συνδέονται με το αναλυτικό πρόγραμμα του Γυμνασίου

Οι Σειρήνες (οι «σειρήνες» της εποχής μας)	269
Οι Λωτοφάγοι (η σημασία της μνήμης)	272
Ένας γίγαντας... από μέσα (κοινωνικό θέμα: οι πρόσφυγες – γνωστικό αντικείμενο: η πέψη στον άνθρωπο)	276
Άνθρωπος και τεχνολογία (η χρήση της τεχνολογίας από την εξουσία)	281

Μαθήματα για το Λύκειο

Ο ανταγωνισμός στη σύγχρονη εποχή (ο ανταγωνισμός στην εποχή μας)	287
Ο δρόμος περνά από μέσα (ο δεσμός του ανθρώπου με το σπίτι του – η τρίτη ηλικία)	296
Προσβολή κατά του γυναικείου φύλου (ο σεξισμός)	301
Η ξένη (η εκμετάλλευση του ανθρώπου από τον άνθρωπο)	304
Ο κύκλος των χαμένων φοιτητών (η επιλογή του επαγγέλματος)	310
Η ζωή του Γαλιλαίου (η ηθική ευθύνη του επιστήμονα)	314
Το τέλος του παιχνιδιού (οι βασικές ανθρώπινες αξίες)	324
Το αναπάντεχο (ατομικά και κοινωνικά προβλήματα)	332

Μαθήματα που συνδέονται με το αναλυτικό πρόγραμμα του Λυκείου

Το πρώτο σκαλί (το πρώτο σκαλί στη σκάλα των ονείρων μας)	339
Τα χταποδάκια (κοινωνικός αποκλεισμός)	342
Η δίκη του Σωκράτη (η απόρριψη του διαφορετικού)	346
Πώς έγινε ένας κακός άνθρωπος (η αδιαφορία για το συνάνθρωπό μας)	361

Ερευνητικές εφαρμογές (Περιλήψεις διπλωματικών εργασιών)

Το Εκπαιδευτικό Δράμα ως μέσο διδασκαλίας της Τοπικής Ιστορίας	367
Η διερεύνηση της διαφορετικότητας μέσω του Εκπαιδευτικού Δράματος. Εφαρμογή στο Διαπολιτισμικό Γυμνάσιο Ευόσμου	372
Το Εκπαιδευτικό Δράμα ως μέσο Μουσικακής Αγωγής «Μπορώ να αλλάξω». Εφαρμογή του Θεάτρου του Καταπιεσμένου (Theatre of the Oppressed) του Augusto Boal σε συνδυασμό με τη μέθοδο του Εκπαιδευτικού Δράματος	379 385

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Σχεδιασμός

■ ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να σχεδιάσουμε ένα δράμα¹. Κάθε δασκάλα επιλέγει τον δικό της τρόπο ανάλογα με την εμπειρία που διαθέτει η ίδια από το Δράμα αλλά και οι μαθητές της. Ο τρόπος που προτείνουμε εφαρμόστηκε στο πλαίσιο της πρακτικής άσκησης των φοιτητών του Τμήματος Θεάτρου, οι οποίοι σχεδίασαν με την εποπτεία μας ένα τρίωρο μάθημα και το δίδαξαν σε μαθητές της Πρωτοβάθμιας ή της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Στον προτεινόμενο τρόπο σχεδιασμού, λοιπόν, λάβαμε υπόψη ότι η δασκάλα, στη συγκεκριμένη περίπτωση ο φοιτητής ή η φοιτήτρια, έχει ελάχιστη ή καθόλου εμπειρία από τη διδασκαλία του Δράματος και ότι πρόκειται να σχεδιάσει ένα μάθημα το οποίο θα διδάξει σε μαθητές που δεν έχουν ενδεχομένως εμπειρία από το Δράμα και τους οποίους θα συναντήσει μία και μοναδική φορά. Ο προτεινόμενος τρόπος, εξάλλου, αφορά γενικότερα τη δασκάλα που έχει περιορισμένη εμπειρία από τη διδασκαλία του Δράματος. Θεωρούμε, ωστόσο, ότι μπορεί να αποδειχθεί χρήσιμος και σε δασκάλες με μεγαλύτερη εμπειρία.

Για τους λόγους που προαναφέρθηκαν προτείνουμε, λοιπόν, έναν αρκετά αναλυτικό τρόπο σχεδιασμού που καταλήγει σε ένα ολοκληρωμένο σχέδιο δράματος². Το σχέδιο αυτό, ωστόσο, δεν δεσμεύει τη δασκάλα και δεν περιορίζει την πρωτοβουλία και τη δημιουργικότητα του μαθητή. Απλώς παρέχει το πλαί-

1 Για το σχεδιασμό του Δράματος έχουμε υπόψη κυρίως τους: Bowell, P. και Hear, B.S. (2001) *Planning Process Drama*, Λονδίνο: David Fulton, Johnson, L. και O'Neill, C. (1984) *Selected Writings on Education and Drama*, Λονδίνο: Hutchinson, Neelands, J. και Goode, T. (2000) *Structuring Drama Work*, Cambridge: Cambridge University Press, O'Neill, C. (1995) *Process Drama*, Portsmouth: Heinemann, καθώς επίσης και το δασκάλό μας D. Davis.

2 Ένα εναλλακτικό μοντέλο σχεδιασμού είναι αυτό που προτείνει η C. O'Neill (1995), το οποίο απαιτεί μια πολύ έμπειρη δασκάλα και ενδεχομένως μια έμπειρη ομάδα. Πρόκειται για έναν πιο ελεύθερο σχεδιασμό, ο οποίος ξεκινά από τον πυρήνα μιας ιστορίας (προκείμενο), ενώ κατά τη διαδικασία, ανάλογα με την ανταπόκριση της ομάδας, η δουλειά εστιάζεται σε ένα συγκεκριμένο θέμα προς διερεύνηση και η ομάδα προχωρά στη δημιουργία του δράματος.

σιο μέσα στο οποίο οι μαθητές έχουν πλήρη ελευθερία να επιλύσουν προβλήματα, να αντιμετωπίσουν διλήμματα, να πάρουν αποφάσεις και να δράσουν. Κατά την εφαρμογή, εξάλλου, η δασκάλα πρέπει να προσαρμόζει το μάθημα που σχεδίασε ανάλογα με την ανταπόκριση των μαθητών. Έτσι, μπορεί να κάνει αλλαγές και να στραφεί στην κατεύθυνση στην οποία την οδηγεί η τάξη. Χρειάζεται συνεχής επαγρύπνηση και ευελιξία, ώστε, μέσα από την αλληλόδραση, δασκάλα και μαθητές να συνεργευσήσουν και να συνδημιουργήσουν. Σημειώνεται, εξάλλου, ότι, αν υπάρχει μια σειρά μαθημάτων, η δασκάλα λαμβάνει υπόψη της κάθε φορά για το επόμενο μάθημα όσα στοιχεία προέκυψαν από την ομάδα στο προηγούμενο (Bowell και Hear, 2001: 106).

Στον προτεινόμενο σχεδιασμό εξετάζουμε κατά σειρά τα στοιχεία που περιλαμβάνει ένα σχέδιο δράματος. Ακολουθούμε τη σειρά με την οποία η δασκάλα μπορεί να προσδιορίσει τα στοιχεία αυτά κατά το σχεδιασμό. Πρέπει, ωστόσο, να τονιστεί ότι ο σχεδιασμός αποτελεί μια δημιουργική διαδικασία, η οποία δεν εξελίσσεται γραμμικά, όπως εξάλλου κάθε δημιουργία. Επιπλέον, καθένα από τα στοιχεία που περιλαμβάνει το σχέδιο του δράματος συνδέεται άμεσα με το προηγούμενο και με τα υπόλοιπα. Έτσι, η δασκάλα κατά το σχεδιασμό μπορεί να στραφεί σε διάφορες κατευθύνσεις, να προχωρήσει μπροστά, να γυρίσει πίσω, να κάνει αλλαγές, να επεξεργάζεται ταυτόχρονα κάποια στοιχεία κτλ. Για παράδειγμα, είναι δυνατόν πρώτα να προσδιορίσει το θέμα του μαθήματος και μετά να αναζητήσει το ερέθισμα· ή, αντίστροφα, ένα δυνατό ερέθισμα να την προσανατολίσει σε ένα θέμα.

Πριν προχωρήσουμε στα επιμέρους, σκόπιμο είναι να αναφερθούμε σε κάποιες γενικές αρχές τις οποίες η δασκάλα λαμβάνει υπόψη της κατά το σχεδιασμό³. Σχεδιάζοντας ένα μάθημα η δασκάλα προσπαθεί:

- να διαμορφώσει υποστηρικτικό περιβάλλον για τους συμμετέχοντες στο οποίο όλοι σέβονται και εκτιμούν την ατομική και την ομαδική δουλειά·
- να ενδυναμώνει τους συμμετέχοντες και να τροφοδοτήσει την αυτόνομη μάθηση. Να τους αναθέσει την ευθύνη για τη δουλειά, ώστε να αισθάνονται ότι τους ανήκει·
- να επιλέγει και να χειρίζεται το υλικό του δράματος με ευαισθησία, ώστε να

3 O'Sullivan, C. (2005) Σημειώσεις για το εργαστήριο που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του ετήσιου σεμιναρίου «Εκπαιδευτικό Δράμα: Βασικές αρχές, διαδικασία σχεδιασμού μαθημάτων και δυνατότητες», Πανελλήνιος Σύλλογος Εκπαιδευτικού Δράματος.

προσφέρει στους συμμετέχοντες μια σημαντική μαθησιακή εμπειρία αποφεύγοντας να τους αφήσει συναισθηματικά εκτεθειμένους, ειδικά όταν πρόκειται για θέματα τα οποία αγγίζουν ευαίσθητα προσωπικά τους βιώματα:

- να εκτιμήσει το χρόνο που χρειάζεται, για να εμπλακούν σταδιακά οι συμμετέχοντες στο δράμα, καθώς επίσης και το χρόνο που είναι απαραίτητος στο τέλος της διαδικασίας, για να βγουν από το ρόλο τους, να αναστοχαστούν και να αξιολογήσουν τη δουλειά που έγινε. Είναι σημαντικό να δοθεί η ευκαιρία στους συμμετέχοντες αυτό που έμαθαν μέσω της δραματικής εμπειρίας στον φανταστικό κόσμο να το μεταφέρουν στον πραγματικό κόσμο, όπου ενδεχομένως μπορούν να το αξιοποιήσουν αργότερα.

■ ΑΡΧΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΣΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ

— Επιλογή θέματος

Το θέμα μπορεί να προκύψει από αυτά που έχει διαπιστώσει η δασκάλα ως ανάγκες ή ενδιαφέροντα της τάξης και από προτάσεις των παιδιών. Επιδιώκουμε κοινωνικά θέματα που σχετίζονται με αντιλήψεις και αξίες (Bolton, 1992: 115-116). Τέτοια θέματα είναι, για παράδειγμα, η διαφορετικότητα, η βία, η εκμετάλλευση, η ελευθερία, η κτητικότητα, οι προκαταλήψεις, η ειλικρίνεια, ο ανταγωνισμός, η εχεμύθεια κ.ά. Το θέμα αυτό μπορεί συγχρόνως να συνδέεται και με μαθήματα του αναλυτικού προγράμματος σπουδών⁴. Τα στοιχεία που πρέπει επίσης να λαμβάνονται υπόψη κατά την επιλογή του θέματος είναι η ηλικία των μαθητών, η δυναμική της ομάδας, οι εμπειρίες της κτλ.

— Στοχοθεσία

Πέρα από τους σκοπούς στους οποίους αποβλέπει γενικά το Δράμα, κάθε φορά διατυπώνουμε συγκεκριμένους στόχους που σχετίζονται με το θέμα που επιλέξαμε, το γνωστικό αντικείμενο που θέλουμε να διδάξουμε και τις ενδεχόμενες

4 Βλ. τα δράματα που αντλούν θέματα από τα σχολικά εγχειρίδια του Δημοτικού, του Γυμνασίου και του Λυκείου. Σχετικά με τη χρήση του Δράματος ως μέσου για τη διδασκαλία διάφορων γνωστικών αντικειμένων του αναλυτικού προγράμματος βλ. Somers, J. (1994) *Drama in the Curriculum*, Λονδίνο: Cassell.

ανάγκες της τάξης· για παράδειγμα, σε μια τάξη όπου παρατηρούνται αντιπαλότητες μεταξύ διάφορων ομάδων επικεντρωνόμαστε στην ανάπτυξη της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών.

— Εστίαση – Βασική οργανωτική ερώτηση

Αφού επιλέξουμε το θέμα, εστιάζουμε σε μια συγκεκριμένη πλευρά του. Για παράδειγμα, αν το θέμα μας είναι η διαφορετικότητα, μπορούμε να εστιάσουμε στη διαφορετικότητα λόγω φύλου, εθνικότητας, θρησκείας, αναπηρίας κτλ. Για να εστιάσουμε καλύτερα στο θέμα που θα διερευνήσουμε, θέτουμε ένα ερώτημα· για παράδειγμα, ποια είναι η στάση μου απέναντι σε άτομα με διαφορετική θρησκεία και γιατί έχω αυτή τη στάση; Ή τι σημαίνει να είναι κανείς στη θέση ενός ατόμου που ανήκει σε θρησκευτική μειονότητα;

Η βασική ερώτηση που θα αποτελέσει τον άξονα πάνω στον οποίο θα οργανωθεί και θα κινηθεί το δράμα σχετίζεται άμεσα με τους στόχους που έχουν ήδη διατυπωθεί και πρέπει να είναι ανοιχτή ερώτηση, δηλαδή να επιδέχεται διαφορετικές απαντήσεις. Με την ανοιχτή ερώτηση, αποφεύγεται ο διδακτισμός και δίνεται η δυνατότητα στους συμμετέχοντες να εκφράσουν ο καθένας τη δική του στάση απέναντι στο θέμα, να κατανοήσουν τις στάσεις των άλλων και μέσα από την αλληλεπίδραση να διευρύνουν την οπτική τους. Σημειώνεται ότι η βασική ερώτηση διατυπώνεται στην αρχή του σχεδιασμού ως οδηγός, αλλά μπορεί στην πορεία να αναδιατυπωθεί.

— Επιλογή ερεθίσματος

Επιλέγουμε το ερέθισμα που θα αποτελέσει την πηγή για την ιστορία πάνω στην οποία θα βασίσουμε το δράμα. Το ερέθισμα μπορεί να είναι μια είδηση⁵, ένα ποίημα⁶, ένα διήγημα⁷, ένα κινηματογραφικό έργο⁸, ένα θεατρικό

5 Βλ. το δράμα «Προσβολή κατά του γυναικείου φύλου», σ. 301.

6 Βλ. τα δράματα που βασίστηκαν στα ποιήματα *Το πρώτο σκαλί* του Κ.Π. Καβάφη, σ. 339 και *Πώς έγινε ένας κακός άνθρωπος* της Ελ. Βακαλό, σ. 361.

7 Βλ., για παράδειγμα, τα δράματα που βασίστηκαν στα διηγήματα *Τα χταποδάκια* του Μ. Καραγάτση, σ. 342 και *Το ψέμα* της Ζ. Σαρή, σ. 246.

8 Βλ., για παράδειγμα, το δράμα «Ριάλτι σόου», σ. 254, που βασίστηκε στην ταινία «Τρούμαν σόου» και το δράμα «Η ξένη», σ. 304, που βασίστηκε στο κινηματογραφικό έργο «Dogville».

έργο⁹, ένα παραμύθι¹⁰, ένας μύθος¹¹, μια πραγματική ιστορία, ένας πίνακας ζωγραφικής ή μια φωτογραφία (Woolland, 1999: 52-59) κτλ. Η επιλογή γίνεται με κριτήριο τις δυνατότητες που προσφέρει το ερέθισμα για τη δημιουργία προκειμένου, όπως θα δούμε παρακάτω. Στις περισσότερες περιπτώσεις πάντως το ερέθισμα εμπεριέχει κάποια ιστορία¹² που κινεί το ενδιαφέρον μας.

■ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ

Αφού επιλέξουμε το ερέθισμα, το επόμενο βήμα είναι να το μετατρέψουμε σε προκείμενο. **Προκείμενο** (pretext), κατά την O'Neill, η οποία έχει εισαγάγει τον όρο, είναι ο πυρήνας μιας ιστορίας που αποτελεί τη βάση από την οποία θα προκύψει το «κείμενο του δράματος» (O'Neill, 1995: 19-23). Ονομάζουμε «κείμενο του δράματος» την ιστορία που θα δημιουργηθεί με τη συμβολή των συμμετεχόντων μέσα από τη θεατρική διαδικασία.

Η δημιουργία μιας ιστορίας είναι ιδιαίτερα σημαντική διαδικασία από παιδαγωγική άποψη. Καθώς δημιουργούν οι συμμετέχοντες μαζί με τη δασκάλα την ιστορία του δράματος, ο καθένας καταθέτει στοιχεία από τη προσωπική του ιστορία, γεγονότα, συναισθήματα, σκέψεις, και με τον τρόπο αυτό κατανοεί καλύτερα τον εαυτό του αλλά και τους άλλους. Όπως υποστηρίζει ο Bruner (2004: 137-138) στο βιβλίο του *Δημιουργώντας Ιστορίες* «ξέρουμε με σιγουριά ότι το χάρισμα [της αφήγησης] είναι ακατανίκητο ως τρόπος κατανόησης της ανθρωπίνης αλληλεπίδρασης [...] μέσω της αφήγησης δημιουργούμε και επαναδημιουργούμε τον εαυτό μας».

— Τι περιέχει το προκείμενο

Το προκείμενο περιέχει το δραματικό πλαίσιο μέσα στο οποίο θα κινηθεί το δράμα, καθορίζει δηλαδή το γεγονός που συνέβη, το χώρο, το χρόνο και τους ρό-

9 Βλ., για παράδειγμα, τα δράματα «Περιμένοντας τον Γκοντό», σ. 234, «Το τέλος του παιχνιδιού», σ. 324 και «Αυτός που λέει ναι και αυτός που λέει όχι», σ. 224.

10 Βλ., για παράδειγμα, τα δράματα «Το ασχημόπαπο», σ. 125, «Η Κοκκινοσκουφίτσα», σ. 143, «Τα καινούργια ρούχα του αυτοκράτορα», σ. 149.

11 Βλ., για παράδειγμα, το δράμα «Ίκαρος», σ. 189.

12 Ο όρος «ιστορία» στην περίπτωση αυτή έχει την έννοια του μύθου (story).

λους που εμπλέκονται στο συμβάν και έχουν σαφείς προθέσεις για δράση (π.χ. μια απόφαση που πρέπει να πάρουν, κάτι που πρέπει να ανακαλύψουν). Επιπλέον, το προκείμενο εμπεριέχει δραματική ένταση και ένα δίλημμα ή ένα πρόβλημα προς επίλυση. Έτσι, δίνει τη δυνατότητα για τη διερεύνηση ενός θέματος. Το προκείμενο μπορεί να κάνει νύξεις σε παλαιότερα γεγονότα ή και σε πιθανές μελλοντικές εξελίξεις. Αυτό μπορεί να δημιουργήσει στους συμμετέχοντες προσδοκίες για τη δράση των ρόλων τους. Κατά την O'Neill, «η λειτουργία του προκειμένου είναι να ενεργοποιήσει την ύφανση του κειμένου του δράματος» (O'Neill, 1995: 20-22).

— Δημιουργία προκειμένου με βάση μια ιστορία-ερέθισμα

Όταν το ερέθισμά μας εμπεριέχει μια ιστορία, αντλούμε από αυτή την ιστορία τα στοιχεία που μας χρειάζονται, για να δημιουργήσουμε το προκείμενο. Χρειάζεται όμως συνήθως να αλλάξουμε την ιστορία, ώστε να διερευνήσουμε σε βάθος το θέμα που έχουμε επιλέξει. Μπορούμε, λοιπόν, να επέμβουμε στην ιστορία-ερέθισμα με διάφορους τρόπους, όπως είναι οι παρακάτω¹³:

- Μένουμε πιστοί στην ιστορία-ερέθισμα, αλλά στο σημείο όπου τίθεται το πρόβλημα ζητάμε από τα παιδιά σε ρόλο να πάρουν αποφάσεις, δίνοντας το δικό τους τέλος.
- Αφαιρούμε τμήματα της ιστορίας που δεν εξυπηρετούν τους στόχους μας.
- Προσθέτουμε καινούργιες περιπέτειες/προβλήματα στην πλοκή ή αλλάζουμε τα γεγονότα.
- Επεκτείνουμε την ιστορία χρονικά είτε προς τα εμπρός, για να διερευνήσουμε το μέλλον, είτε προς τα πίσω, για να διερευνήσουμε το παρελθόν.
- Εξετάζουμε τι συμβαίνει κάπου αλλού, ενώ εξελίσσεται η ήδη γνωστή ιστορία.

13 Σχετικά με τις επεμβάσεις που μπορούμε να κάνουμε στην ιστορία-ερέθισμα βλ. Booth, D. (1994) *Story drama*, Ontario: Pembroke, Woolland, B. (1999) *Η διδασκαλία του Δράματος στο Δημοτικό Σχολείο*, μτφρ. Ε. Κανηρά, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, Kempe, A. (2001) *Εκπαιδευτικό Δράμα και ειδικές ανάγκες*, Αθήνα: Πατάκης, Howell, P. και Hear, B.S. (2001) *Planning Process Drama*, Λονδίνο: David Fulton, Toye, N. και Prendiville, F. (2000) *Drama and Traditional Story for the Early Years*, Λονδίνο: Routledge/Falmer.

- Καλούμε τα παιδιά να επινοήσουν και να δημιουργήσουν σκηνές που δεν αναφέρονται στην ιστορία.
- Προσθέτουμε καινούργιους ρόλους στην ιστορία ή δίνουμε πρωταγωνιστικό ρόλο στους δευτερεύοντες ρόλους, αλλάζοντας έτσι την κατεύθυνση της ιστορίας στο δράμα.
- Διερευνούμε γεγονότα της ιστορίας από διαφορετικές οπτικές γωνίες.

Πρέπει να τονιστεί ότι οι παραπάνω προτεινόμενες επεμβάσεις δεν αφορούν μόνο τη μετατροπή της ιστορίας-ερέθισμα σε προκείμενο αλλά και το μετέπειτα στάδιο σχεδιασμού, κατά το οποίο δομούμε το δράμα σε ενότιπτες/επεισόδια.

Ο βαθμός στον οποίο αλλάζουμε κάθε φορά την ιστορία-ερέθισμα ποικίλλει και εξαρτάται από το πόσο αυτή εξυπηρετεί τους στόχους μας. Η αλλαγή αυτή μπορεί να είναι τόσο μεγάλη, ώστε να αλλάξει εντελώς η πλοκή της ιστορίας και να διατηρηθούν απλώς κάποια από τα στοιχεία της, όπως, για παράδειγμα, το θέμα της ή κάποιο μοτίβο σχέσεων (π.χ. η σχέση των ανθρώπων με τα ζώα). Στα σχέδια μαθημάτων που παρουσιάζονται στο Δεύτερο Μέρος του βιβλίου, συναντάμε διάφορα παραδείγματα για την αλλαγή της ιστορίας-ερέθισμα σε προκείμενο¹⁴. Ένα παράδειγμα σημαντικής αλλαγής έχουμε στο δράμα «Ο πλανήτης Λωτός»¹⁵. Η ιστορία-ερέθισμα είναι η γνωστή περιπέτεια του Οδυσσέα και των συντρόφων του στη χώρα των Λωτοφάγων. Η ομάδα που ασχολήθηκε με το δράμα αυτό μετέφερε το δραματικό πλαίσιο στον πλανήτη Λωτό και δημιούργησε το παρακάτω προκείμενο: Μια ομάδα αστροναυτών πηγαίνει στον πλανήτη Λωτό να αναζητήσει μια προηγούμενη ομάδα που αγνοείται η τύχη της. Εκεί η νέα ομάδα ανακαλύπτει ότι στον πλανήτη αυτό ευδοκίμει ο λωτός, ένα φρούτο που προκαλεί λήθη και στιγμιαία ευχαρίστηση. Η νέα αποστολή δίνει τη δυνατότητα στα μέλη της προηγούμενης αποστολής να επιστρέψουν. Όμως αυτοί έχουν δυσάρεστες αναμνήσεις από τη ζωή τους στη Γη, τις οποίες θέλουν να ξεχάσουν. Θα ξεπεράσουν τους φόβους τους και θα επιστρέψουν στη Γη ή θα μείνουν εκεί επιλέγοντας τη λήθη;

¹⁴ Βλ., για παράδειγμα, τα δράματα: «Ο εγωιστής Γίγαντας», σ. 157 και «Το τέλος του παιχνιδιού», σ. 324.

¹⁵ Βλ. σ. 193.

— Δημιουργία προκειμένου με επινόηση μιας ιστορίας

Όταν το ερέθισμά μας δεν περιέχει μια ιστορία, χρειάζεται να την επινοήσουμε εμείς, για να δημιουργήσουμε το προκείμενο. Στην περίπτωση αυτή, μπορούμε να αξιοποιήσουμε ως εργαλείο το δραματικό πλαίσιο, για να επινοήσουμε την ιστορία. Μπορούμε να ξεκινήσουμε θέτοντας στον εαυτό μας τα ερωτήματα: Τι συνέβη; Πού; Πότε; Ποιοι εμπλέκονται στο συμβάν και ποιες είναι οι σχέσεις μεταξύ τους;

Στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας την τεχνική καταγίγισμός ιδεών καταγράφουμε διάφορα πιθανά δραματικά πλαίσια μέσα στα οποία μπορεί να κινηθεί το δράμα μας.

Παράδειγμα

Θέμα: Πρόσφυγες/μετανάστες.

Κατευθυντήριο ερώτημα: Τι σημαίνει να είναι κανείς πρόσφυγας;

Ερέθισμα: Μια φωτογραφία που απεικονίζει έναν καταυλισμό προσφύγων.

Πιθανά δραματικά πλαίσια:

- Τόπος: Καταυλισμός προσφύγων.
Χρόνος: Παρόν.
Γεγονός: Απεργία πείνας ως διαμαρτυρία για τις άθλιες συνθήκες του καταυλισμού.
Ρόλοι: Δημοσιογράφοι που καλύπτουν το γεγονός.
- Τόπος: Σχολείο.
Χρόνος: Παρόν.
Γεγονός: Η επίδοση της σημαίας σε μαθητή πρόσφυγα/μετανάστη.
Ρόλοι: Δάσκαλοι, γονείς, μαθητές.
- Τόπος: α) Ερευνητικό Κέντρο Ιστορίας. β) Φτωχογειτονιά στην οποία έχουν εγκατασταθεί πρόσφυγες από τη Μικρά Ασία.
Χρόνος: α) Παρόν. β) Το έτος 1923.
Γεγονός: α) Στο παρόν: Ιστορική έρευνα. β) Το 1923: Διένεξη ανάμεσα σε πρόσφυγες και ντόπιους.
Ρόλοι: α) Ιστορικοί που ερευνούν στο παρόν τα αίτια της σύγκρουσης ανάμεσα στους μικρασιάτες πρόσφυγες και τους ντόπιους.
β) Πρόσφυγες και ντόπιοι στην Ελλάδα το 1923.

■ Τόπος: Ένα νησί του ανατολικού Αιγαίου.

Χρόνος: Παρόν.

Γεγονός: Ένα σαπιοκάραβο με λαθρομετανάστες φτάνει στο νησί.

Ρόλοι: Κάτοικοι του νησιού.

Επιλέγουμε από τα παραπάνω δραματικά πλαίσια αυτό που θεωρούμε κατάλληλο για την περίπτωση και σκεφτόμαστε με ποιους τρόπους μπορεί να εξελιχθεί το γεγονός, να τεθεί ένα δίλημμα, να δημιουργηθεί ατμόσφαιρα και δραματική ένταση, ώστε να προκύψει ένα καλό προκείμενο για το δράμα μας.

Το βιβλίο *Η τέχνη του Δράματος στην εκπαίδευση*, 48 προτάσεις για εργαστήρια θεατρικής αγωγής αποτελεί εισαγωγή στο Εκπαιδευτικό Δράμα (Drama in Education) και αφορά κυρίως το σχεδιασμό σχετικών μαθημάτων. Παρουσιάζει το θεωρητικό πλαίσιο στο οποίο κινείται το Εκπαιδευτικό Δράμα, περιγράφει αναλυτικά τη διαδικασία του σχεδιασμού και περιλαμβάνει 48 προτάσεις για εργαστήρια θεατρικής αγωγής. Πρόκειται για μαθήματα Δράματος που σχεδίασαν φοιτητές του Τμήματος Θεάτρου του ΑΠΘ με την εποπτεία των συγγραφέων και τα εφάρμοσαν με επιτυχία σε σχολεία της Πρωτοβάθμιας και της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης.

Στόχος του βιβλίου είναι να προσφέρει ένα παιδαγωγικό εργαλείο σε εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων, σε θεατροπαιδαγωγούς, σε φοιτητές θεατρολογίας, δραματικών σχολών, παιδαγωγικών τμημάτων και γενικά σε όσους ασχολούνται με τη θεατρική αγωγή και αποβλέπουν στην προαγωγή της δημιουργικής εκπαίδευσης.

ISBN 978-960-455-194-1



9 789604 551941

ΒΟΗΘ. ΚΩΔ. ΜΗΚ/ΣΗΜΕ 4194

