

Θεατρικές  
δραστηριότητες και  
τεχνικές  
ΤΕΑΠΗ-ΕΚΠΑ  
Θέατρο ως  
Εκπαίδευση\*

\* σχετικά και «Τεχνικές-  
συμβάσεις Γιαννούλη»



# Παιχνίδια

- Δεν ξεχνάμε ότι ακόμα και απλά παιδικά παιχνίδια μπορούν να συνδυαστούν με το θέμα της ιστορίας μας (σχετικά βλ ΡΡ ενεργοποίηση, παιχνίδια)

# Ακίνητη – Δυναμική εικόνα

---

Δημιουργία μιας εικόνας από μια στιγμή της ιστορίας με τα σώματα των παιδιών

---

Τα παιδιά εξοικειώνονται με την διαδικασία να μένουν ακίνητα και να ζωντανεύουν μια σκηνή

---

Μια ενδιαφέρουσα δραστηριότητα είναι τα παιδιά να δημιουργούν μια σειρά από εικόνες μεταβαίνοντας από την μια στην άλλη με αργό ρυθμό.

---

Όταν η ομάδα εκτελεί μια δράση μπορεί να παγώνει με το σήμα του δασκάλου (freeze frame)



## Ακίνητη/Δυναμική εικόνα εξέλιξη

- Χτίζουμε την εικόνα σταδιακά, ένα παιδί την φορά (tableau)
- Αναπαριστούμε μια εικόνα την φορά
- Την ζωντανεύουμε με ένα σήμα, ένα χτύπημα χεριού, το ταμπούρλο
- Κάνουμε ανίχνευση σκέψης
- Προσκαλούμε ένα χαρακτήρα να βγει από τη σκηνή και να μας μιλήσει
- Κάνουμε ερωτήσεις στους χαρακτήρες
- Μπορούμε να προεκτείνουμε την δράση, να δούμε τι γίνεται μετά

Συμπληρώνοντας  
ακίνητη εικόνα

---

Σε κύκλο. Μπαίνει κάποιος (παιδί  
ή δάσκαλος) σε παγωμένη εικόνα  
σε σημείο όπου εμπλέκεται με  
κάποιον άλλο χαρακτήρα

---

Μπαίνουν άλλοι και  
συμπληρώνουν την εικόνα

---

(Αναγνώρισαν την εικόνα;  
Μπορούν να εκφράσουν με το  
σώμα και τη φωνή τον άλλο  
χαρακτήρα;)

# Ανακριτική καρτέκλα

Ποιόν χαρακτήρα θέλουν να «ανακρίνουν» τα παιδιά και γιατί;

Τί θέλουν να μάθουν;

Θα σχεδιάσουν τα παιδιά τις ερωτήσεις ή θα ρωτήσουν αυθόρμητα;

Πώς μπορώ να βοηθήσω στις ερωτήσεις ;



## Ανακριτική καρέκλα

- Ο δάσκαλος κάθεται σε καρέκλα ακούει ερωτήσεις και απαντά μέσα σε ρόλο
- Βοηθά τα παιδιά να καταλάβουν τα κίνητρα κάποιας συμπεριφοράς, ποιος είναι ο χαρακτήρας, πώς νιώθει κ. ά
- Εναλλακτικά στην καρέκλα κάθεται ένα παιδί και απαντά σε ρόλο

## Ανίχνευση σκέψης & εσωτερικός μονόλογος



*Πριν την τεχνική σκεφτόμαστε:*

Ποια ερωτήματα θέλουμε να θέσουμε;

Σε ποιες στιγμές θέλουμε να εστιάσουμε στο τί σκέφτεται ο χαρακτήρας;

Θέλουμε να μιλήσουν τα παιδιά ως χαρακτήρας;

Κάποιες φορές μπορούμε να ζητήσουμε από τα παιδιά να περπατούν και να λένε δυνατά τις σκέψεις τους ως εσωτερικός μονόλογος);

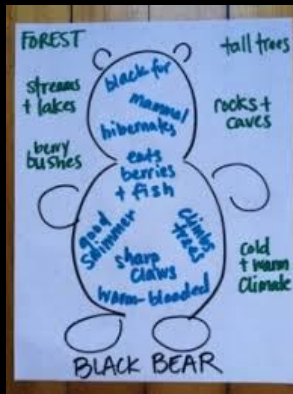


## Ανίχνευση σκέψης

- Οι σκέψεις ενός χαρακτήρα λέγονται δυνατά με ένα απαλό σκούνημα στον ώμο.
- Η σκέψη λέγεται σε πρώτο πρόσωπο.

## Εσωτερική φωνή

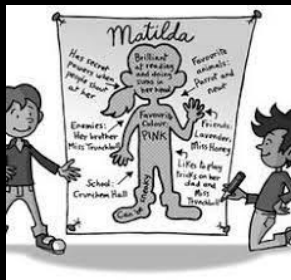
Κάποιος από το κοινό πηγαίνει πίσω από τον χαρακτήρα-ήρωα στην ίδια στάση με αυτόν και εκφράζει την σκέψη του.



## Ρόλος στον τοίχο

Ποιους χαρακτήρες θα επιλέξουμε για την τεχνική;

Πώς θα μπαίνουν τα σχόλια; τυχαία ή σε κατηγορίες;



Θα κάνουμε την τεχνική σε μια φάση ή

στην αρχή αλλά στην συνέχεια, όταν μπορούμε να βάλουμε πιο πολλά στοιχεία για τον χαρακτήρα;

# Ρόλος στον τοίχο (πώς δουλεύουμε)

---

Σχεδιάζουμε το περίγραμμα ενός χαρακτήρα

---

Απ' έξω γράφουμε τι σκέφτονται οι άλλοι γι' αυτόν

---

Μέσα τι σκέφτεται ή πώς νιώθει ο ίδιος

---

Μπορούμε να δημιουργήσουμε κατηγορίες όπως, τί γνωρίζουμε για τον χαρακτήρα ή τί νομίζουμε ότι γνωρίζουμε

---

Τι λέει ο χαρακτήρας, τί κάνει, πώς αισθάνεται

---

Μπορούμε να καταγράψουμε τί νιώθει ο χαρακτήρας στις διάφορες φάσεις του δράματος

- Υπάρχει κάποια στιγμή που ο χαρακτήρας πρέπει να πάρει μια απόφαση;
- Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο παράλληλες γραμμές και στέκονται αντικρουστά

## Διάδρομος συνείδησης

- Ο χαρακτήρας περνά ενδιάμεσα και ακούει τις σκέψεις του όπως τις λένε τα παιδιά
- Μπορούμε να προσπαθήσουμε να πείσουμε τον χαρακτήρα για τη μια ή την άλλη απόφαση
- Μπορούμε να δώσουμε τα θετικά ή τις συνέπειες που θα έχει μια σημαντική απόφαση του χαρακτήρα

## Συλλογικός ρόλος

- Είναι ένας τρόπος η ομάδα να υποδυθεί συλλογικά έναν ρόλο όπου καθένας παίρνει τον λόγο όταν θέλει
- Συχνά δημιουργείται ένα είδος διαλόγου μεταξύ των ατόμων που συμμετέχουν στον συλλογικό ρόλο
- Ο δάσκαλος μπορεί να θέσει οδηγίες, πχ όλοι να μιλήσουν μια φορά, ή να μη μιλάει κάποιος πολλές φορές κλπ.



## Ομαδικοί αυτοσχεδιασμοί

Αυτοσχεδιασμός από όλη η ομάδα με τον Δάσκαλο σε Ρόλο

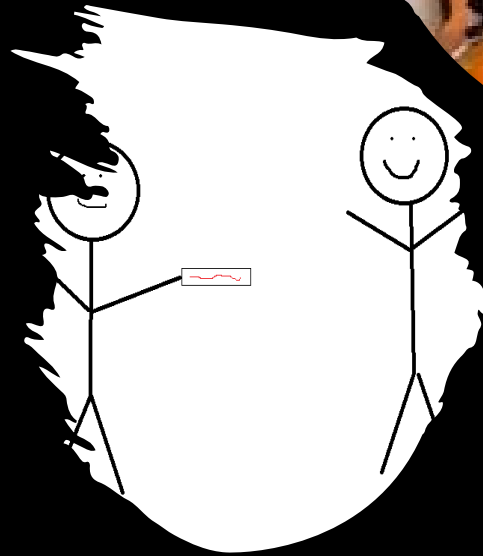
- Για παράδειγμα:

*Πάμε όλοι μαζί να δούμε τι γίνεται στο σπιτάκι στο δάσος. Συνεχίζουμε τη δράση ανάλογα με το τι θέλουμε να πετύχουμε*

Καλούμε τα παιδιά να δημιουργήσουν σκηνές που δεν αναφέρονται στην ιστορία .

## Αυτοσχεδιασμός

- Οι χαρακτήρες και η πλοκή ενός βιβλίου μπορούν να αποτελέσουν την βάση για αυτοσχεδιασμούς και να δημιουργήσουν τα παιδιά διαλόγους ή επιπλέον σκηνές
- Ένας αυτοσχεδιασμός που γίνεται πάνω σε μια συγκεκριμένη σκηνή ή εικόνα θα βοηθήσει τα παιδιά να εμπλακούν περισσότερο στην ιστορία και να αναγνωρίσουμε τι καταλαβαίνουν ή μαθαίνουν από αυτήν.
- Κάποιες φορές ο αυτοσχεδιασμός είναι αυθόρμητος ή άλλες ο/η δάσκαλος/α δίνει μια φράση για να ξεκινήσουν ή να τελειώσουν τα παιδιά με αυτή.



---

Ένας/μια είναι ο γλύπτης και ο άλλος/η το γλυπτό. Το γλυπτό είναι συμβολικό.

## Γλυπτά

---

Μπορούμε να ζητήσουμε, για παράδειγμα, να δημιουργήσουν τον χαρακτήρα με τέτοιο τρόπο ώστε να δείχνει ποιος είναι τι επιδιώκει, με συγκεκριμένη στάση



# Συμβούλιο

---

Τα παιδιά συμμετέχουν σε ρόλο και καλούνται να συγκεντρωθούν και να πάρουν μια απόφαση ή να βρουν λύση σε ένα πρόβλημα δάσκαλος μπορεί να συντονίζει ως πρόεδρος του συμβουλίου

# Κρυφακούσματα

- Η τεχνική επιτρέπει να ακούσουμε συζητήσεις μεταξύ των χαρακτήρων
- Αυτός που κρυφακούει μπορεί να βρίσκεται σε συγκεκριμένο ρόλο ή απλά περνά από μια ομάδα ή ζευγάρι και ακούει



## Παράσταση Carousel

- Κάθε ομάδα μπορεί να προετοιμάσει μια σκηνή από την ιστορία
- Οι σκηνές οργανώνονται και παρουσιάζονται σε σειρά με σήμα του δασκάλου ή με κάποια ένδειξη που έχει συμφωνηθεί.
- Πριν και μετά την παρουσίαση οι ομάδες παγώνουν
- Η τεχνική δίνει τη δυνατότητα στα άτομα να λειτουργούν διαδοχικά ως συμμετέχοντες και ως κοινό



# Δάσκαλος/α σε Ρόλο (ΔσΡ)

## Τί εξυπηρετεί η τεχνική;

---

- Η Δασκάλα συμμετέχει μαζί με τα παιδιά και μπαίνει σε έναν ή περισσότερους ρόλους έτσι ώστε να:
  - δίνει πληροφορίες
  - διαμεσολαβεί μέσα από τον ρόλο της,
  - θέτει διλήμματα,
- εμπυχώνει και διευκολύνει τα παιδιά να μπαίνουν σε ρόλο μέσα στο «δράμα»
- προκαλεί την συμμετοχή τους

Πώς  
λειτουργεί;  
Ο/η ΔσΡ  
μπορεί να:

- χτίζει έναν φανταστικό κόσμο
- προκαλεί με ερωτήσεις
- κινεί το ενδιαφέρον
- δημιουργεί δραματική ένταση
- εμπλέκει συναισθηματικά τα παιδιά
- αναπτύσσει περαιτέρω την πλοκή της ιστορίας

# Δάσκαλος/α σε ρόλο

Μια από τις πιο  
σημαντικές τεχνικές  
του εκπαιδευτικού  
δράματος

Διαδεδομένη τεχνική  
που εισήγαγε η  
Heathcote με πολλές  
παραλλαγές

## Τι να προσέξουμε

- Είναι απαραίτητο να γίνεται ξεκάθαρο πότε η δασκάλα μπαίνει η βγαίνει από τον ρόλο. Γι' αυτό χρησιμοποιεί κάποιο σύμβολο, ένα αντικείμενο, ένα μαντήλι. Το σκηνικό αντικείμενο μπορεί να σηματοδοτεί πότε ο/η εκπαιδευτικός βρίσκεται σε ρόλο και πότε όχι και οφείλουμε να το εξηγούμε στα παιδιά (π.χ. λέμε ότι όταν φοράω αυτό το κίτρινο μαντήλι είμαι η μαμά πάπια)
- Η δασκάλα πρέπει να μπαίνει σε ρόλο με συνέπεια, να τον υποστηρίζει ώστε να πείσει και τα παιδιά
- Να κρατάμε τον ρόλο σύντομο για να μην παίρνουμε χρόνο και δυναμική από τα παιδιά.

ΔσΡ

- Να έχουμε ξεκαθαρίσει μέσα μας γιατί χρησιμοποιούμε αυτή την τεχνική, ποιος είναι ο σκοπός που επιδιώκουμε

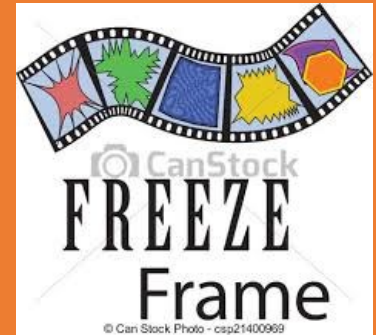
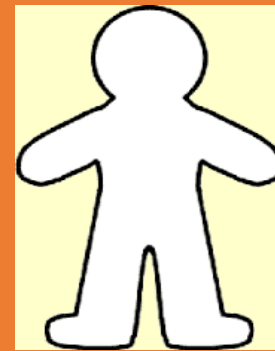
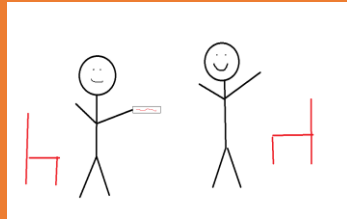


# Στοιχεία του ρόλου (ΔσΡ)

1) Στάση -ευθύνη,  
συμπεριφορά,  
συναισθηματική  
κατάσταση

2) Λειτουργία –τι  
εξυπηρετεί στην ιστορία;  
Δίνει συμβουλές,  
συντονίζει συζήτηση, ζητά  
βοήθεια κλπ

3) Κύρος –ανώτερο,  
κατώτερο ή ισότιμο σε  
σχέση με τα παιδιά



Ποιες τεχνικές  
θεάτρου/δράματος  
αναγνωρίζετε;

# Άσκηση

---

- Από το παράδειγμα εκπαιδευτικού δράματος που έχουμε προσεγγίσει:  
«Γιατί οι νυχτερίδες κρέμονται ανάποδα»,  
ας δούμε τον σκοπό, τι μπορεί να πετύχει η δασκάλα σε ρόλο, ποια ήταν τα στοιχεία του ρόλου που επέλεξε.