Θέατρο & Εκπαίδευση
δεσμοί αλληλεγγύης

Γκόβας, Ν., Κατσαρίδου, Μ., Μαυρέας, Δ. (επιμ.). (2012).
Αθήνα: Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση
ISBN 978-960-9529-01-3

Theatre & Education
bonds of solidarity

Govas, N., Katsaridou, M., Mavreas, D. (eds.). (2012).
Athens: Hellenic Theatre/Drama & Education Network
ISBN 978-960-9529-01-3

«Το όνειρο του Ρο», ένα θεατροπαραμύθι

Χριστίνα **Γιαγκούλη**

Το άρθρο αυτό είναι ελεύθερα προσβάσιμο μέσω της ιστοσελίδας: **www.TheatroEdu.gr**
Εκδότης: **Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση**
Για παραγγελίες σε έντυπη μορφή όλων των βιβλίων: info@theatroedu.gr

This article is freely accesible via the website **www.TheatroEdu.gr**.
Published by the **Hellenic Theatre/Drama & Education Network**.
To order hard copies write to info@theatroedu.gr

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΤΟ ΑΡΘΡΟ ΠΑΡΑΚΑΤΩ
Read the article below

Το άρθρο αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί δωρεάν για έρευνα, διδασκαλία και προσωπική μελέτη. Επιτρέπεται η αναδημοσίευση μετά από άδεια του εκδότη.

«Το όνειρο του Ρο», ένα θεατροπαραμύθι

Χριστίνα **Γιαγκούλη**

Το θέατρο μπορεί να γίνει «..ένα διδακτικό εργαλείο ικανό να αναπτύξει τη μάθηση, μέσα από τη δράση και το παιχνίδι…»
Roger Deldime (1996:74)

Περίληψη

Το εργαστήριο «Το όνειρο του Ρο, ένα θεατροπαραμύθι», προτείνει έναν εναλλακτικό τρόπο δραματοποίησης. Είναι ένα θεατρικό παιχνίδι με δάνεια από διάφορες θεατροπαιδαγωγικές μεθόδους (Drama in education, δραματοποίηση, κουκλοθέατρο.) Το θεατροπαραμύθι αυτό δανείζεται από το θεατρικό έργο της Στέλλας Μιχαηλίδου το βασικό μύθο, αλλά και κάποιους από τους χαρακτήρες του. Μέσα από την *έκπληξη*, αλλά και την *ιεροτελεστία*, δομικά στοιχεία του θεατροπαραμυθιού, οι μαθητές έχοντας έναν *κοινό ρόλο* ξεκινάνε ένα ταξίδι με περιπέτεια. Καθοδηγητής τους είναι ο εκπαιδευτικός, που με στόχο την ενεργητική μάθηση, γίνεται μέλος της ομάδας και του παιχνιδιού. Είναι εκείνος που κάνει σαφείς του κανόνες του παιχνιδιού, αλλά, επιπλέον, και αυτός που αφηγείται και υποδύεται τους διάφορους χαρακτήρες, κάποιες φορές με τη βοήθεια μιας κούκλας. Τα παιδιά αποφασίζουν για το που θα κατευθυνθούν με τη βοήθεια του *χάρτη*, των προσώπων που συναντούν, αλλά και των *συμβουλίων* που κάνουν. Το ταξίδι γίνεται σε έναν φαντασιακό χωροχρόνο με τη βοήθεια απλών θεατρικών μέσων. Το τέλος πάντα είναι πανηγυρικό. Το θεατροπαραμύθι είναι μια πρόταση για συνεργασία των εκπαιδευτικών και των μαθητών και ταυτόχρονα αποτελεί έναν παιγνιώδη τρόπο να διδαχθούν κοινωνικές και γνωστικές έννοιες. Μπορεί, άλλωστε, να βρει άμεση εφαρμογή στο πλαίσιο των μαθημάτων της «θεατρικής αγωγής», αλλά και της «φιλαναγνωσίας» στα δημοτικά σχολεία της χώρας. Το θεατροπαραμύθι απευθύνεται κυρίως σε παιδιά του νηπιαγωγείου και των πρώτων τάξεων του δημοτικού.

Λέξεις κλειδιά: θεατροπαραμύθι, θεατρικό παιχνίδι, φιλαναγνωσία, θεατρική αγωγή, ενεργητική μάθηση, «Το όνειρο του Ρο», προσχολική ηλικία, πρωτοσχολική ηλικία.

Εισαγωγή

Τα τελευταία χρόνια γίνεται μια προσπάθεια στην Ελλάδα να ενταχθεί το θέατρο στην εκπαιδευτική διαδικασία πιο συνειδητά. Από το 2010, στο πλαίσιο του *Νέου Σχολείου*[1], εργάζονται στη Πρωτοβάθμια εκπαίδευση θεατρολόγοι και ηθοποιοί διδάσκοντας το μάθημα της *θεατρικής αγωγής*. Οι σχολικοί σύμβουλοι έχουν θέσει ως ζητούμενο τη συνεργασία των εκπαιδευτικών ειδικοτήτων με τους δασκάλους, προκειμένου το μάθημα αυτό να λειτουργήσει εκτός από αυτόνομο μάθημα τέχνης και ως διδακτικό εργαλείο του αναλυτικού προγράμματος. Θα ήταν αποτελεσματική για τους μαθητές μια τέτοια συνεργασία; Ακόμη, εισάγεται πιλοτικά στο αναλυτικό πρόγραμμα των δύο πρώτων τάξεων του δημοτικού σχολείου η ώρα της *Φιλαναγνωσίας*[2]. Θα μπορούσε η θεατρική γλώσσα να εμπνεύσει τους εκπαιδευτικούς προκειμένου να χειριστούν αυτή την ώρα πιο δημιουργικά; Ανοίγει, λοιπόν, μια συζήτηση αναφορικά με τα παραπάνω ζητήματα μέσα στο πλαίσιο του οποίου γίνονται προτάσεις από το εργαστήριο, «Το όνειρο του Ρο, ένα Θεατροπαραμύθι».

Ζωγράφος Θάνος Στόκας

Στο εργαστήριο αυτό θα επιχειρήσουμε μια έμμεση προσέγγιση του θεατρικού έργου της Στέλλας Μιχαηλίδου *Το όνειρο του Ρο*. Με αφορμή την ιστορία σχεδιάσαμε ένα *θεατροπαραμύθι*[3], που αποτελεί μια εναλλακτική δραματοποίηση. Στη μεταγραφή του αρχικού θεατρικού έργου περιλαμβάνεται ο βασικός μύθος και κάποιοι από τους χαρακτήρες του. Η πλάγια αυτή προσέγγιση γίνεται με βιωματικό τρόπο, καθώς είναι άμεση η συμμετοχή των παιδιών και του δασκάλου. Η βιωματικότητα, κατεξοχήν θεατρικό εργαλείο, έχει σαν αποτέλεσμα «…τα παιδιά να μην ξεχάσουν ποτέ τα συμβάντα της δράσης τους» (Μώρου 2002). Έτσι μπορούν έπειτα να διαβάσουν το βιβλίο έχοντας ήδη βιώσει την εμπειρία ενός μέρους της ιστορίας του. Το παιχνίδι προηγείται της ανάγνωσης ή αλλιώς η σκηνική πραγμάτωση προηγείται της κατανόησης των δραματικών δομών της ιστορίας[4]. Στην ουσία γίνεται μια εισαγωγή στη διαδικασία της ανάγνωσης του βιβλίου με παιγνιώδη και θεατρικό τρόπο. Η ιστορία της Σ. Μιχαηλίδου έχοντας για πρωταγωνιστές τα γράμματα της αλφαβήτου μπορεί να αποτελέσει έναν έμμεσο τρόπο μάθησης κάποιων εννοιών στο μάθημα της γλώσσας των πρώτων τάξεων του δημοτικού. Τα γράμματα γίνονται ρόλοι ενός σκηνικού παιχνιδιού, συναντάνε τους μαθητές και συνομιλούν μαζί τους. Έπειτα, με οδηγό την περιπέτεια, τα παιδιά σχηματίζουν λέξεις και μετρούν αριθμούς για τις ανάγκες της εξέλιξης της ιστορίας. Έτσι, η διδασκαλία της Γλώσσας και των Μαθηματικών γίνεται με πιο διασκεδαστικό τρόπο.

Ομάδα/Εκπαιδευτικός

Τα παιδιά «μπαίνουν» σε έναν κοινό ρόλο[5] , αυτού της ομάδας που θέλει να πετύχει τον ίδιο στόχο. Πρόκειται επομένως για ένα συνεργατικό παιχνίδι. Τα μέλη της ομάδας προχωρούν στην ιστορία μέσα από τη μεταξύ τους αλληλεπίδραση. Συνοδοιπόρος αλλά και καθοδηγητής στο «ταξίδι» τους είναι ο εκπαιδευτικός. Ο ίδιος «μπαίνει» σε θεατρικούς ρόλους, αλλά παράλληλα είναι και ο αφηγητής της ιστορίας. Έτσι, από τη μια είναι εκείνος που θέτει τους κανόνες του παιχνιδιού και από την άλλη γίνεται μέλος της ομάδας, καθώς αφήνει τον παραδοσιακό δασκαλοκεντρικό ρόλο της «αυθεντίας». Αντίθετα, μεταμορφώνεται σε κάποιους από τους χαρακτήρες του έργου και έτσι καταφέρνει να μπει στον κόσμο των παιδιών. Εδώ, λοιπόν, συνίσταται η διαφορά από τις παραδοσιακές δασκαλοκεντρικές προσεγγίσεις. Δεν προσπαθεί να καταλάβει το παιδί την πορεία της σκέψης του δασκάλου αλλά συμβαίνει το αντίστροφο. Ο δάσκαλος μέσα από τα διάφορα θεατρικά πρόσωπα έρχεται πιο κοντά στη σκέψη των παιδιών και προσπαθεί να την ενεργοποιήσει, ενώ παράλληλα δημιουργεί στιγμές δραματικής έντασης και εξελίσσει τη σκηνική αφήγηση. Πρόκειται, άρα, για μια ενεργητική μάθηση, εφόσον τα παιδιά μαθαίνουν μέσα από τα κίνητρα που τους παρέχει ο εκπαιδευτικός. Επιπλέον «..λαμβάνοντας πάντοτε υπόψη του ο εκπαιδευτικός το επίπεδο λειτουργίας της σκέψης του παιδιού» (Fontana 1996:57) διευκολύνει την κατανόηση και συμμετοχή των μαθητών. Αυτή η επαφή και η οικειότητα που επιτυγχάνεται στη σχέση του μαζί τους, του δίνει τη δυνατότητα να γνωρίσει καλύτερα τους μαθητές του. Έτσι, μπορεί να σχεδιάσει ένα θεατροπαραμύθι ανάλογα με τις ανάγκες τους, γνωστικές αλλά και κοινωνικές. Για να πετύχει τα παραπάνω ένας εκπαιδευτικός χρειάζεται διαθεσιμότητα, φαντασία, ετοιμότητα, αυτοπεποίθηση αλλά και καλή οργάνωση του υλικού του. Ιδιαίτερα σημαντικό είναι να είναι σαφής όσον αφορά στους κανόνες του παιχνιδιού. Με αυτόν τον τρόπο θα καταφέρει να έχει τον έλεγχο του θεατρικού αυτού παιχνιδιού. Ο David Fontana (1996:145) αναφέρει χαρακτηριστικά: «όταν τα παιδιά έχουν μια σαφή γνωστική εικόνα για το τι τους ζητάμε, τείνουν όχι μόνο να εκτελέσουν το έργο τους πιο αποτελεσματικά και πιο ήρεμα, αλλά και να βλέπουν τον δάσκαλο ως άτομο δραστικό και αποφασιστικό».

Σχεδιασμός

Ας δούμε τώρα την πορεία που προτείνουμε προκειμένου να σχεδιάσουμε ένα θεατροπαραμύθι.

α. Έκπληξη/Τελετουργία/Χώρος/Χρόνος

Τα δύο πρώτα στοιχεία που θα πρέπει να έχουμε υπόψη μας για την αρχή είναι η *έκπληξη* και η *τελετουργία*. Το στοιχείο της έκπληξης προκαλεί το ενδιαφέρον και την προσοχή των παιδιών. Έτσι, για παράδειγμα, στο συγκεκριμένο εργαστήριο χρησιμοποιούμε έναν φάκελο με ένα γράμμα, προκειμένου να δημιουργήσουμε μια κατάσταση μυστηρίου καθώς εκκρεμεί να αποκωδικοποιηθεί. Ο ταχυδρόμος του γράμματος είναι μια κούκλα που αποτελεί ένα χαρακτήρα έξω από την δραματουργία του θεατρικού έργου της Σ. Μιχαηλίδου. Η κούκλα είναι αυτή που μας δίνει τη λύση για το μήνυμα του γράμματος θέτοντας έτσι την αρχή της ιστορίας. Ο χαρακτήρας της κούκλας[6] μπορεί να εμφανίζεται σε όλες τις ιστορίες που σχεδιάζουμε ως ο αγγελιοφόρος από τη *Χώρα του Παραμυθιού*. Μόλις δώσουμε τα πρώτα στοιχεία για την ιστορία, τότε προχωράμε σε μια συνθήκη *ιεροτελεστίας*. Μέσα από έναν κύκλο, σχήμα κατεξοχήν συνεργατικό, τα παιδιά μαζί με τον δάσκαλο-αφηγητή λένε το ξόρκι της εισόδου στο παραμύθι. Τότε αλλάζει ο χρόνος και από πραγματικός-σχολικός μετατρέπεται σε δραματικός-παραμυθικός. Αλλάζει, όμως, και ο χώρος, αφού τα έπιπλα της σχολικής τάξης (θρανία κ.α.) σε συνδυασμό με μερικά πανιά, χαρτόνια και καπέλα μεταμορφώνονται σε έναν φανταστικό τόπο, την *Παραμυθοχώρα*. Επιπλέον, μια τελετουργική συνθήκη μπορεί να συγκεντρώσει και να ηρεμήσει την ομάδα, ειδικά αν συνδυαστεί με κάποια άσκηση αναπνοής και εκτελεστεί με κλειστά μάτια. Και η *έκπληξη* και η *ιεροτελεστία* καταφέρνουν να δημιουργήσουν έναν *ποιητικό- εξωπραγματικό χρόνο*. Ειδικά το στοιχείο του γράμματος, θα λέγαμε ότι «ανακατεύει» τον πραγματικό με τον εξωπραγματικό χρόνο, γεγονός που μπορεί να προκαλέσει έντονο ενδιαφέρον.

β. Κανόνες Παιχνιδιού

Είναι σημαντικό λίγο πριν αλλάξει η συνθήκη από πραγματική σε θεατρική, ο εκπαιδευτικός να κάνει σαφείς κάποιες αρχές, προκειμένου να διασφαλίσει την ομαλή διεξαγωγή του θεατρικού αυτού παιχνιδιού. Εκτός από κάποιους κανόνες οργάνωσης - που βοηθούν στον έλεγχο της τάξης - ξεκαθαρίζει και τα όρια μεταξύ πραγματικότητας και παραμυθιού. Έτσι, για παράδειγμα, τονίζει ότι, όταν φοράει ένα διαφορετικό ρούχο, τότε σημαίνει πως είναι ένας χαρακτήρας της ιστορίας και όχι ο αφηγητής. Επιπλέον, κάνει σαφές ότι μπορεί να διακοπεί το παιχνίδι, εάν υπάρξει σοβαρός λόγος, όπως για παράδειγμα, εάν δεν καταφέρει η ομάδα να συνεργαστεί ακολουθώντας τους κανόνες. Είναι σαφές πως αυτή η πρακτική εμπεριέχει Μπρεχτικά[7] στοιχεία, αφού ο συντονιστής του θεατρικού παιχνιδιού ανά πάσα στιγμή και εφόσον είναι αναγκαίο, μπορεί να σταματήσει τη θεατρική δράση, προκειμένου να συζητήσει κάτι με τους συμμετέχοντες.

Συλλογή Μουσείου Βατικανού Ρώμη

γ. Αφήγηση/Συμβούλια

Μόλις η ομάδα κάνει την είσοδο της στον θεατρικό χώρο και χρόνο, ο δάσκαλος σε ρόλο *αφηγητή* δημιουργεί το δραματικό περιβάλλον της ιστορίας. Με σύμμαχό του τη φαντασία οδηγεί τα παιδιά στους δρόμους της Παραμυθοχώρας. Η αίθουσα μετατρέπεται με στοιχειώδη αντικείμενα σε δάσος, ποτάμι, βουνό, ξέφωτο ή χώρα των αριθμών, χώρα του γράμ-

ματος Δ κ.ά. Ο *αφηγητής* εξιστορεί, αλλά δεν δίνει λύσεις. Τα παιδιά μέσα από *συμβούλια*[8] προσπαθούν να αποφασίσουν για το πώς θα συνεχίσουν. Βοηθός τους είναι και ένας *χάρτης*, τον οποίο συμβουλεύονται για το ταξίδι τους.

δ. Ρόλοι
Αυτοί που δίνουν συνήθως λύσεις ή καμιά φορά παραπλανούν την ομάδα είναι οι χαρακτήρες που εμφανίζονται στο ταξίδι. Τους ρόλους αυτούς υποδύεται ο εκπαιδευτικός ή σε κάποιες περιπτώσεις κάποια κούκλα. Στο «Όνειρο του Ρο, ένα θεατροπαραμύθι», εμφανίζονται κάποιοι από τους χαρακτήρες του θεατρικού έργου, κρατώντας στοιχεία από την αρχική τους γραφή. Στόχος των ρόλων είναι να προωθήσουν από τη μια την εξέλιξη της ιστορίας και από την άλλη να δημιουργήσουν δραματικό ενδιαφέρον και ποικιλία μέσα από την κωμικότητα ή την δραματικότητα. Επιπλέον στόχο αποτελεί και η Στανισλαφσκική[9] προσέγγιση. Άλλωστε η συγκίνηση του θεατή είναι πάντα το ζητούμενο σε μια θεατρική παράσταση μέσα από την ενσυναίσθηση του, την επίγνωση δηλαδή της συναισθηματικής κατάστασης του ηθοποιού που υποδύεται έναν ρόλο.

ε. Παιχνίδια
Σε αυτή την περιπέτεια χρησιμοποιούμε θεατρικά παιχνίδια κίνησης και σκέψης. Το παιχνίδι αποτελεί την κινητήρια δύναμη του θεάτρου. Από την άλλη το ρήμα «παίζω» κυριαρχεί στη γλώσσα των παιδιών, ενώ έχει τονιστεί και η εκπαιδευτική του αξία από πολλούς παιδαγωγούς[10]. Στο θεατροπαραμύθι συντελείται ένα κοινό παιχνίδι, του δασκάλου με τους μαθητές του. Είναι σημαντικό να υπάρχει διαθέσιμος ένας σημαντικός αριθμός παιχνιδιών, προκειμένου να προσαρμόζονται τα ζητούμενα του δασκάλου στα διάφορα παιχνίδια. Έτσι, για παράδειγμα στο θεατροπαραμύθι «Το όνειρο του Ρο», τα παιδιά προκειμένου να περάσουν από τη *Χώρα του γράμματος Δ* πρέπει να βρουν κάποιες λέξεις που να αρχίζουν από Δ σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Με αυτόν τον τρόπο ένα απλό παιχνίδι σκέψης γίνεται μέρος της γενικότερης περιπέτειας.

στ. Βοηθητικά μέσα
Στοιχεία μιας θεατρικής παράστασης, όπως τα σκηνικά αντικείμενα και η μουσική, αποτελούν τα βοηθητικά μας μέσα. Στην περίπτωση, όμως, του θεατρικού παιχνιδιού είναι στοιχειώδη. Χρησιμοποιούμε απλά υλικά, όπως υφάσματα, χαρτιά και κορδέλες, μπαλάκια ρούχα και καπέλα καθώς επίσης μάσκες και κούκλες. Ο στόχος μας είναι τα αντικείμενα αυτά να βοηθήσουν στη μεταμόρφωση των συμμετεχόντων αλλά και του χώρου. Από την άλλη, η μουσική προσδίδει δραματικότητα στο παιχνίδι μας, γι' αυτό θα ήταν καλό να είναι προσεχτικά επιλεγμένη. Άλλωστε η χρήση της μουσικής θα μπορούσε να αποτελέσει ευκαιρία για μουσική διαπαιδαγώγηση.

ζ. Τέλος
Το τέλος του θεατροπαραμυθιού, εφόσον έχει ολοκληρωθεί η ιστορία, κλείνει με πανηγυρικό τρόπο. Η ομάδα έχει πετύχει τον στόχο της και το γιορτάζει. Η κάθε ιστορία που διαπραγματευόμαστε μπορεί να είναι αυτόνομη ή σε επεισόδια. Στην πρώτη περίπτωση ολοκληρώνεται σε μία ή δύο συνεχόμενες διδακτικές ώρες, ενώ στη δεύτερη μπορεί να ολοκληρωθεί σε όσες διδακτικές ώρες κρίνουμε ότι χρειάζεται. Υπάρχει ακόμη και η δυνατότητα να είναι μια ιστορία που παίζουμε όλη τη χρονιά και η οποία διαμορφώνεται με βάση τις εκπαιδευτικές ανάγκες της τάξης. Σε αυτή την περίπτωση, όταν τελειώνει η διδακτική ώρα και πρέπει να διακοπεί το θεατροπαραμύθι, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε φράσεις, όπως *τα παιδιά κοιμήθηκαν για μέρες και νύχτες* ή να κάνουμε ένα τελετουργικό, όπως της αρχής (κύκλο με ξόρκι) ή μια άσκηση χαλάρωσης, προκειμένου η έξοδος από τη συνθήκη του παιχνιδιού να γίνει στην ίδια μαγική συνθήκη.

η. Στόχοι
Τα παραπάνω, λοιπόν, συστατικά δημιουργούν ένα θεατροπαραμύθι, που είναι στην ουσία ένα θεατρικό παιχνίδι. Ποιούς στόχους όμως εξυπηρετεί; Ο Θόδωρος Γραμματάς (1999) αναφέρει για την προσχολική και πρωτοσχολική ηλικία πως το θεατρικό παιχνίδι επιδιώκει την εκφραστική ικανότητα, την επικοινωνιακή σχέση, τη δραματική κατάρτιση και όλα αυτά μέσα από την ψυχαγωγία. Η Άλκηστις (1984) θεωρεί ότι μέσω της δραματοποίησης το παιδί αποκτά μια άλλη σχέση με το σώμα του, μεταλλάσσει τη σχέση με τον εαυτό του και τη σχέση του με τους άλλους, ευαισθητοποιείται προς τις τέχνες, ενώ οι γνώσεις του γίνονται βίωμα και διευρύνεται η ενδοχώρα του. Το θεατροπαραμύθι επιδιώκει να πετύχει τους παραπάνω στόχους που θα βοηθήσουν να αναπτυχθεί η προσωπικότητα των μικρών μαθητών. Από αυτούς, όμως, ιδιαίτερα σημαντική είναι η συνεργατικότητα. Τα παιδιά αποτελούν μια ομάδα με κοινό στόχο, όπως ήδη αναφέραμε. Η ομάδα μπορεί να λειτουργήσει μόνο όταν τα μέλη της καταφέρουν να συνεργαστούν μέσα από συμφωνίες αλλά και

διαφωνίες. Ειδικότερα, η επιλογή της ιστορίας του Ρο, αγγίζει το θέμα του εγωκεντρισμού, που χαρακτηρίζει τη συμπεριφορά των παιδιών του νηπιαγωγείου καθώς και των πρώτων τάξεων του δημοτικού[11]. Επιπλέον, η ανάγκη αυτών των ηλικιακών ομάδων για έντονη κινητικότητα και παιχνίδι μπορεί να βρει την έκφραση της μέσα σε ένα θεατροπαραμύθι, μιας που το στοιχείο της δράσης αποτελεί θεμελιώδες συστατικό του.

Εφαρμογή

Πώς θα ήταν δυνατό όμως να εφαρμοστεί το θεατροπαραμύθι στο σημερινό ελληνικό σχολείο; Το θεατροπαραμύθι θα μπορούσε να αποτελέσει μια ευκαιρία συνεργασίας, όχι μόνο μεταξύ των μαθητών, αλλά και μεταξύ των παιδαγωγών. Εκπαιδευτικοί θεατρικής αγωγής σε συνεργασία με δασκάλους και νηπιαγωγούς αλλά και το αντίστροφο, είναι δυνατό να σχεδιάσουν και να εκτελέσουν μαζί ή μόνοι τους, ένα θεατροπαραμύθι. Αφορμή γι' αυτό θα μπορούσε να είναι μια λογοτεχνική ιστορία, ένα παραμύθι, μια αυτοσχέδια ιστορία αλλά κυρίως οι εκπαιδευτικές και κοινωνικές ανάγκες των παιδιών. Σαφώς η αναφορά στις παραπάνω ειδικότητες δεν εξαιρεί και τους υπόλοιπους εκπαιδευτικούς. Οι συνδυασμοί μπορούν να είναι πολλοί. Άλλωστε, το θέατρο στηρίζεται στη σύνθεση και προϋποθέτει τη συνεργασία πολλών ειδικοτήτων. Θα παρομοιάζαμε το θεατροπαραμύθι με μια θεατρική παράσταση, όπου τα παιδιά και ο δάσκαλος είναι συγχρόνως ηθοποιοί, θεατές αλλά και σκηνοθέτες. Μια παράσταση στην οποία κυριαρχεί το παιχνίδι και ο αυτοσχεδιασμός στηριγμένος όμως σε έναν καλά σχεδιασμένο σκελετό. Σε αυτό το συλλογικό θεατρικό παιχνίδι όλοι είναι δέκτες αλλά και δημιουργοί και σίγουρα όλοι είναι ευπρόσδεκτοι.

Σημειώσεις

[1]Το «Νέο Σχολείο-Σχολείο 21ου αιώνα» αποτελεί εγχείρημα του «Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων, Πολιτισμού και Αθλητισμού» που ξεκίνησε με συγχρηματοδότηση του Ευρωπαϊκού Κοινωνικού Ταμείου (τροποποιημένη απόφαση αρ. Ε(2011)8228/18-11-11). Συγκεκριμένα, μέχρι σήμερα έχουν ενταχθεί 961 ολοήμερα δημοτικά σχολεία με ενιαίο αναμορφωμένο πρόγραμμα (ΕΑΕΠ) σε όλη τη χώρα.

[2]Συγκεκριμένα, στο επίσημο υπουργικό έγγραφο (04/11/2010, Α.Π.: 21525) για τις καινοτόμες δράσεις Φιλαναγνωσίας αναφέρεται «Στο πλαίσιο του προγράμματος του Υπουργείου Παιδείας, δια Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων για το Νέο Σχολείο, στα δημοτικά σχολεία με Ενιαίο Αναμορφωμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα, εισάγονται στοχευμένα προγράμματα φιλαναγνωσίας (σε πρώτη φάση για τις Α΄ και Β΄ τάξεις του δημοτικού σχολείου). Για την υλοποίηση των συγκεκριμένων προγραμμάτων αυξήθηκε κατά μία ώρα το γλωσσικό μάθημα στις τάξεις αυτές. Με τη συμμετοχή μαθητών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης απ' όλη τη χώρα στο τριετούς διάρκειας πρόγραμμα, θα δημιουργηθούν οι προϋποθέσεις για μια ευεργετική επαφή των μαθητών με το βιβλίο και, κατ' επέκταση, για έναν ωφέλιμο, διασκεδαστικό εθισμό στην *κουλτούρα της ανάγνωσης*».

[3] Ο όρος θεατροπαραμύθι χρησιμοποιείται από την εισηγήτρια ως ο καταλληλότερος για να εκφράσει το υλικό του εργαστηρίου. Δε συναντάται σε κάποια βιβλιογραφία. Θα μπορούσαμε να πούμε πως ο όρος εκφράζει έναν συνδυασμό θεατρικού παιχνιδιού, αφήγησης και δραματοποίησης. Επίσης, όπως θα δούμε και παρακάτω στο κείμενο, στο θεατροπαραμύθι συναντάμε στοιχεία διαφόρων τεχνικών δράματος (drama in education, δραματοποίηση, κουκλοθέατρο, θεατρικά παιχνίδια).

[4] Σύμφωνα με την Αντιγόνη Μώρου (2002:25), όλοι οι ορισμοί για τη δραματοποίηση συγκλίνουν στο ότι «..η πορεία μοιάζει: προηγείται η κατανόηση των δραματικών δομών της ιστορίας ή του κειμένου και ακολουθεί η σκηνική απόδοση». Αντιστρέφοντας λοιπόν τον παραπάνω ορισμό, το θεατροπαραμύθι αποτελεί μια εναλλακτική μορφή δραματοποίησης.

[5] Η Dorothy Heathcote, δασκάλα της τεχνικής του Δράματος (drama in education), ονομάζει τον κοινό ρόλο «αδελφότητα». (Αυδή & Χατζηγεωργίου 2007:19)

[6] Οι G. Faure - S. Lascar (2001:18) αναφέρουν για το κουκλοθέατρο ως τεχνική για τα παιδιά προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας πως «παραμένει κοντά στο παιχνίδι-αντικείμενο» παράλληλα «αναπτύσσει τη φαντασία υποκινώντας να επινοηθούν ή να τροποποιηθούν πραγματικές ή φανταστικές ιστορίες» ενώ τονίζουν ότι «στην ηλικία όπου η επικοινωνία δεν προωθείται μόνη της το κουκλοθέατρο παραμένει πολύτιμο εργαλείο έκφρασης».

[7] Αναφερόμαστε στην τεχνική της «αποστασιοποίησης» στο Επικό Θέατρο του Γερμανού συγγραφέα και σκηνοθέτη Bertolt Brecht (1898-1956). Ο όρος αυτός σηματοδοτεί την διακοπή της σκηνικής δράσης (με άμεση απεύθυνση στους θεατές) προκειμένου να αποφευχθεί η συναισθηματική ταύτιση του θεατή με τα πάθη των δραματικών ηρώων.

[8] Η Μάρθα Κατσαρίδου (2011) αναφέρει τα «παιχνίδια ρόλων-συμβούλια» (meetings) ως τεχνική δραματοποίησης που αφορά το αφηγηματικό μέρος της ιστορίας και την ανάπτυξη της πλοκής (Narrative).

[9] Ο Constantin Stanislavski,(1863-1938) ήταν Ρώσος σκηνοθέτης, ηθοποιός, δάσκαλος υποκριτικής και ιδρυτής -μαζί με τον Vladimir Danchenko, - του Θεάτρου Τέχνης της Μόσχας. Η μέθοδος υποκριτικής του απέρριπτε το στομφώδες ύφος υποκριτικής και αναζητούσε την απλότητα και την αλήθεια που θα μπορούσαν να δώσουν μια ολοκληρωμένη ψευδαί-

σθηση της πραγματικότητας. Πρώτος μίλησε για την ψυχολογική και συναισθηματική προσέγγιση του ρόλου από τον ηθοποιό (βλ. Hatnoll & Found 2000:626). Στόχος της τεχνικής του ήταν να προκαλέσει την συγκίνηση του θεατή μέσω της ταύτισης του με τους χαρακτήρες. Η αφετηρία της συγκίνησης του θεατή πάντως ξεκινά από τον Αριστοτέλη που στην *Ποιητική* του μίλησε για τον «έλεον και φόβον» καθώς και για την «κάθαρση», στοιχεία που προκαλούνται στον θεατή της αρχαίας ελληνική τραγωδίας.

[10] Ο Jean Piaget (1989:116) αναφέρει χαρακτηριστικά: « … το παιδί που παίζει αναπτύσσει τις αντιλήψεις του, τη νοημοσύνη του, τις τάσεις του για πειραματισμό, τα κοινωνικά του ένστικτα κλπ. Γι' αυτό, το παιχνίδι για τα μικρά παιδιά είναι ένας τόσο ισχυρός μοχλός για τη μάθηση, ώστε όταν πετυχαίνουμε να μετατρέψουμε σε παιχνίδι τη μύηση στην ανάγνωση, στη μέτρηση ή στην ορθογραφία βλέπουμε τα παιδιά να συμμετέχουν με πάθος σ' αυτές τις ασχολίες που αλλιώς τους φαίνονται σαν αγγαρείες.»

[11] Είναι γνωστά τα στάδια νοητικής ανάπτυξης του Jean Piaget. Εδώ μας αφορά κυρίως το στάδιο των συμβολικών λειτουργιών (2-7 ετών). Ο Αχιλλέας Καψάλης (1996:214) χαρακτηρίζει τον εγωκεντρισμό «..ως έναν από τους ανασχετικούς μηχανισμούς αυτής της φάσης που επιβραδύνει την ανάπτυξη και την χρήση από το παιδί καθαρά νοητικών λειτουργιών, με αποτέλεσμα η σκέψη του να παραμένει *προλογική*» ενώ αναφέρει πως «…είναι η αδυναμία του παιδιού ..να δει τα πράγματα από μια σκοπιά διαφορετική από τη δική του..».

Βιβλιογραφία

Άλκηστις. (1984). *Το αυτοσχέδιο θέατρο στο σχολείο*. Αθήνα: αυτοέκδοση.

Αυδή, Α. & Χατζηγεωργίου, Μ. (2007). *Η τέχνη του Δράματος στην εκπαίδευση: 48 προτάσεις για εργαστήρια θεατρικής αγωγής*. Αθήνα: Μεταίχμιο

Γραμματάς, Θ. (1999). *Διδακτική του Θεάτρου.* Αθήνα: Τυπωθήτω.

Deldime, R. (1996). *Θέατρο για την Παιδική και Νεανική Ηλικία* (Θ. Γραμματάς, Μετ.). Αθήνα: τυπωθήτω.

Faure, G. & Lascar, S. (2001). *Το θεατρικό παιχνίδι* (Α. Στρουμπούλη, Μετ.). Αθήνα: Gutenberg.

Fontana, D. (1996). *Ο εκπαιδευτικός στην τάξη.* Αθήνα: Σαββάλας.

Hatnoll, Ph. & Found, P. (επιμ.). (2000). *Λεξικό του Θεάτρου* (Ν. Χατζόπουλος, Μετ.). Αθήνα: Νεφέλη.

Κατσαρίδου, Μ. (2011). *Η μέθοδος της δραματοποίησης στη διδασκαλία της λογοτεχνίας.* (Αδημοσίευτη Διδακτορική Διατριβή, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης). Ανακτήθηκε από http://invenio.lib.auth.gr/record/127351

Καψάλης, Α. (1996). *Παιδαγωγική Ψυχολογία.* Αθήνα: Αδελφοί Κυριακίδη Α.Ε

Μιχαηλίδου, Σ. (2002). *Το όνειρο του Ρο.* Θεσσαλονίκη: Επόμενος Σταθμός.

Μώρου, Α. (2002, Απρίλιος). Δραματοποίηση: Από το κείμενο στη σκηνή της τάξης: Ένα παράδειγμα Οδύσσεια Ομήρου. *Η λέσχη των Εκπαιδευτικών*, 27, 25-30.

Piaget, J. (1989). *Ψυχολογία και Παιδαγωγική* (Τ. Ανθουλιάς επιμ., Α. Βερβερίδης Μετ.). Αθήνα: Α.Α Λιβάνης.

Woolland, B. (1999). *Η Διδασκαλία του Δράματος,* (Ε. Κανηρά, Μετ.). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Η **Χριστίνα Γιαγκούλη** γεννήθηκε στη Θεσσαλονίκη. Το 2004 αποφοίτησε από το Τμήμα Θεάτρου της Σχολής Καλών Τεχνών του Α.Π.Θ. στη κατεύθυνση υποκριτικής. Το 2009 ολοκλήρωσε με άριστα τις μεταπτυχιακές της σπουδές στο Τμήμα Θεάτρου με θέμα «το Θέατρο για Παιδικό Κοινό στη Θεσσαλονίκη κατά την περίοδο 1997-2007». Από το 2003 εργάστηκε ως ηθοποιός, βοηθός σκηνοθέτη και υπεύθυνη φροντιστηρίου (Ο.Μ.Μ.Θ, Κ.Θ.Β.Ε., Πειραματική Σκηνή της «Τέχνης», θίασος Κάρμεν Ρουγγέρη κ.ά.) και ως εμψυχώτρια θεατρικού παιχνιδιού σε πολιτιστικούς οργανισμούς δήμων και δημοτικά σχολεία. Τα δύο τελευταία χρόνια εργάζεται ως εκπαιδευτικός θεατρικής αγωγής σε ολοήμερα δημοτικά σχολεία με Ε.Α.Ε.Π. και ως καθηγήτρια υποκριτικής στη Σχολή Μελοδραματικής του Κρατικού Ωδείου Θεσσαλονίκης. Επιπλέον έχει δουλέψει ως εκπαιδεύτρια σε δημόσια ΙΕΚ, διδάσκοντας το μάθημα του θεατρικού παιχνιδιού. Έχει ασχοληθεί με το τραγούδι (συμμετοχή σε album ηλεκτρονικής μουσικής) και συμμετείχε σε ταινίες μικρού μήκους (φεστιβάλ Δράμας) ως ηθοποιός.