

Η δραματοποίηση στη διδασκαλία και εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης ή ξένης γλώσσας

Παράρ Βασιλική, Διευθύντρια 78ου Δημοτικού Σχολείου Αθηνών

Η δραματοποίηση είναι μια απολαυστική και με ανταμοιβή δραστηριότητα προφορικού λόγου που μπορεί να εφαρμοστεί σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης.

Η Geraldine Siks ισχυρίζεται ότι ένα μέρος του Αναλυτικού Προγράμματος θα πρέπει να είναι αφιερωμένο στη δραματοποίηση (D. E. Norton, 1987, σ.252). Τα παιδιά με τη δραματοποίηση:

1. Διευρύνουν τις εμπειρίες της ζωής και της μάθησης.
2. Παίρνουν πληροφορίες.
3. Αναπτύσσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες.
4. Απελευθερώνονται από τις εντάσεις.
5. Αναπτύσσουν δημοκρατική σχέση μεταξύ τους.
6. Αισθάνονται τη χαρά της δημιουργίας.
7. Μαθαίνουν να ξεκουράζονται και να συγκεντρώνονται.
8. Πειραματίζονται με την κίνηση του σώματος.
9. Χρησιμοποιούν τις αισθήσεις τους.
10. Διεγείρουν τη φαντασία τους.

Οι ανωτέρω στόχοι ενισχύουν τον διαπολιτισμικό ρόλο της εκπαίδευσης. Ειδικότερα Διαπολιτισμική Αγωγή /Εκπαίδευση ορίζεται, κατά τον Μάρκου, ως "η διαδικασία μεταρρύθμισης με τελικό στόχο το μετασχηματισμό του σχολείου και της κοινωνίας, ώστε να παρέχονται σε όλους τα μέσα να εκφραστούν ως άτομα και συλλογικές προσωπικότητες, να προβάλλουν τις δικές τους πολιτισμικές απαιτήσεις και να έχουν την υποστήριξη και τη συνεργασία του κράτους στην αναζήτηση πολιτισμικής ταυτότητας, ελευθερίας και αυτοεκπλήρωσης (Γ. Μάρκου, 1997, σσ. 7374).

Οι Huck, Herler και Hickman υποδεικνύουν 6 κατηγορίες δραστηριοτήτων που έχουν σχεδιαστεί να μεγαλώσουν την απόλαυση των παιδιών για τα βιβλία (Ch. S. Huck, S. Herler, J. Hickman, 1979, σσ.679713).

Η τέταρτη κατηγορία είναι η επέκταση της λογοτεχνίας διαμέσου του δράματος, που περιλαμβάνει το θεατρικό παιχνίδι, τον αυτοσχεδιασμό, την παντομίμα και τη δραματοποίηση, το παιχνίδι των ρόλων (Roleplaying), το κουκλοθέατρο και την κατασκευή κούκλων και σκηνής από τα παιδιά. Δεν περιλαμβάνεται η θεατρική παράσταση. Σύμφωνα με τις Huck, Herler και Hickman, τα επίσημα έργα που χρειάζονται απομνημόνευση λογοτεχνικών κειμένων, δεν έχουν θέση στο δημοτικό σχολείο, γιατί:

- A) Περιορίζεται η δημιουργικότητα των παιδιών.
- B) Το παιδί παγιδεύεται υπερβολικά από το ρόλο του.
- Γ) Υπάρχει ο κίνδυνος της εκμετάλλευσης των παιδιών από το δάσκαλο.

Η Barbara M. Molntyre αναφέρει 5 κριτήρια καταλληλότητας των ιστοριών για δραματοποίηση. Θα πρέπει:

1. Να έχουν ιδέες που αξίζει να τις μοιραστούν με τα παιδιά.
2. Να περικλείουν σύγκρουση.
3. Να περιλαμβάνουν δράση στην εξέλιξη της πλοκής.
4. Να περιλαμβάνουν ήρωες που φαίνονται πραγματικοί και
5. Να περιέχουν καταστάσεις ικανές για την πρόκληση ενδιαφέροντος (D. E. Norton, 1987, σ.605).

Αναγκαία προϋπόθεση για την επιλογή των κατάλληλων ιστοριών για δραματοποίηση σύμφωνα με τους στόχους και τις αρχές της Διαπολιτισμικής Αγωγής (Α. Παπάς, 1998, σσ. 295297, Μ. Δαμανάκης, 1997, σσ. 99105, G. Auernheimer, 1996, σσ. 9495) είναι ο συγγραφέας, τα δρώμενα, οι ήρωες των έργων και ο εκπαιδευτικός που θα διδάξει. Ο δάσκαλος πρέπει να διερευνήσει τις απόψεις του συγγραφέα για το θέμα του βιβλίου, τις σχέσεις μεταξύ των ηρώων από διαφορετικούς πολιτισμούς. Είναι απαραίτητο να αναλύσει

τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζονται οι άνθρωποι με διαφορετικό χρώμα δέρματος. Ακόμη πρέπει να εξετάσει τη γλώσσα του αφηγητή ή του συγγραφέα καθώς και των ηρώων του έργου. Οφείλει να κοιτάξει προσεκτικά την εικονογράφηση και να ερευνήσει για την ακρίβεια της πληροφόρησης και να μελετήσει το υπόβαθρο του συγγραφέα. Για την ικανοποίηση όλων των προαναφερθέντων, ο δάσκαλος πρέπει να μελετήσει το πιθανό αποτέλεσμα του έργου στην αυτοεκτίμηση των μαθητών, τοποθετώντας τον εαυτό του στη θέση του παιδιού αναγνώστη (V. J. Harris, 1993, σσ. 5051).

Προκειμένου για την παντομίμα, η Ruth Beal Heining και η Lyda Stillwell περιγράφουν το "Sequence Pantomime Game", ένα παιχνίδι με οδηγίες γραμμένες σε κάρτες που οι παίκτες πρέπει να διαβάσουν πρώτα για να κάνουν τις δραστηριότητες της παντομίμας

Η Laurie και ο Joseph Braga δίνουν 4 αιτίες για την ενθάρρυνση του παιχνιδιού των ρόλων με τα παιδιά:

1. Το παίξιμο των ρόλων βοηθά τα νέα παιδιά να αναπτύξουν μια αντίληψη του κόσμου γύρω τους.
2. Το παίξιμο των ρόλων προάγει την αντίληψη από τα παιδιά των διαφόρων τρόπων να χειρίζονται προβλήματα.
3. Ο δάσκαλος μπορεί να μάθει πολλά για τα παιδιά.
4. Το παίξιμο των ρόλων των ενηλίκων (γιατρός, οδοντογιατρός), που έρχονται σε επαφή, μπορεί να μειώσει τους φόβους γι' αυτούς (D.E.Norton, 1987, σσ. 419420).

Η Fannie και ο George Shaffel συνιστούν βήματα που πρέπει να ακολουθήσει ο δάσκαλος, προκειμένου να καθοδηγήσει τα μεγαλύτερα παιδιά σε μια εμπειρία παιχνιδιού ρόλων σχετική με τη λογοτεχνία (D. E. Norton, 1987, σ. 420). Κατά πρώτον, ο δάσκαλος παρουσιάζει την ιστορία στα παιδιά, εφαρμόζοντας τη στρατηγική της μεγάλωφνης ανάγνωσης. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης βοηθά τα παιδιά να σκέπτονται την κατάσταση όπως διαμορφώνεται και πώς μπορεί να λυθεί. Δεύτερον, ενθαρρύνει τα παιδιά να περιγράψουν τους χαρακτήρες της ιστορίας. Κατόπιν τα παιδιά επιλέγουν τους ρόλους που θα παίξουν. Τρίτον, συζητά υπεύθυνα με τους μαθητές και απευθύνει παρατηρήσεις και υποδείξεις για όσα μπορούν να κάνουν, ενθαρρύνοντάς τα παράλληλα. Τέταρτον, οι μαθητές συζητούν τι θα κάνουν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας του παιχνιδιού των ρόλων. Πέμπτον, τα παιδιά παίζουν τους ρόλους της ιστορίας με καθένα που συμμετέχει να παίζει το ρόλο του ήρωα που έχει επιλέξει να εκπροσωπήσει. Έκτον, όταν το παιχνίδι των ρόλων τελειώνει, ο δάσκαλος καθοδηγεί τους μαθητές στη συζήτηση για τις πράξεις των ηρώων και τις συνέπειές τους καθώς και τους πιθανούς εναλλακτικούς τρόπους συμπεριφοράς τους. Έβδομον, τα παιδιά αναπαριστούν την ιστορία με το παιχνίδι των ρόλων με νέες πράξεις και εφαρμόζοντας λύσεις που υποδείχτηκαν κατά τη διάρκεια της συζήτησης. Όγδοον, καθοδηγεί πάλι μια συζήτηση που εστιάζεται στις διαφορετικές λύσεις του προβλήματος της ιστορίας. Τελικά, τα παιδιά εκτιμούν τα πιθανά αποτελέσματα κάθε ιχνογράφησης και βγάζουν συμπεράσματα για τον καλύτερο δυνατό τρόπο ή τρόπους που θα χειριστούν το πρόβλημα.

Τα βιβλία που επιλέγονται για το παιχνίδι των ρόλων επιτρέπουν στα παιδιά να έρχονται σε επαφή με ήρωες που έχουν προβλήματα των οποίων πολλά παιδιά έχουν την εμπειρία στο δημοτικό σχολείο. Με το παιχνίδι των ρόλων, τα παιδιά είναι δυνατόν να ανακαλύψουν τρόπους να αντιμετωπίζουν τα προβλήματά τους και να ευαισθητοποιούνται απέναντι στα προβλήματα των άλλων.

Τέλος, η Nancy E. Briggs και ο Joseph A. Wagner έχουν προσδιορίσει 6 χαρακτηριστικά που πρέπει να έχουν οι ιστορίες των βιβλίων, που αποτελούν κατάλληλες εμπνεύσεις για κουκλοθέατρο (D. E. Norton, 1987, σ. 302).

1. δομή της ιστορίας πρέπει να είναι σαφής και καταληπτή.
2. Οι ιστορίες είναι απαραίτητο να περιλαμβάνουν δράση που μπορεί να δειχθεί με τις κινήσεις και τις φωνές των ηρώων κούκλων. Οι εκφράσεις των προσώπων δεν είναι δυνατές με τις κούκλες.
3. Το βάδισμα της ιστορίας πρέπει να είναι γρήγορο.
4. Οι ιστορίες που επιλέγονται, είναι χρήσιμο, να είναι εκείνες που τα παιδιά θα θέλουν να επαναλάβουν. Θα πρέπει να είναι αρεστές και ευκολοκατανόητες.
5. Οι ήρωες πρέπει να παρουσιάζουν πρόκληση στην καλλιέργεια της φαντασίας για

την κατασκευή της κούκλας και όχι να είναι αδύνατη η κατασκευή τους.

6. Το μέγεθος της σκηνής του κουκλοθέατρου συνήθως καθορίζει των αριθμό των ηρώων που είναι δυνατόν να στεγαστούν.

Συνεπώς δεν είναι απαραίτητο να εμφανίζονται συγχρόνως περισσότεροι ήρωες απ' ότι η σκηνή διευκολύνει. Ο αριθμός των τριών ή πέντε παιχτών είναι ταιριαστός συνήθως σε μια σκηνή, χωρίς να υπάρχει ο κίνδυνος να καταρρεύσει η σκηνή ή οι παίχτες να εισέρχονται ο ένας στο δρόμο του άλλου. Επιπροσθέτως, εάν πρέπει να προστεθούν σκηνικά στο κουκλοθέατρο, η ιστορία πρέπει να απαιτεί μερικές μόνο πολύ απλές κατασκευές. Υπάρχει πάντα ο κίνδυνος στο κουκλοθέατρο να απορροφηθούν τα παιδιά στην κατασκευή των κούκλων και των σκηνικών και να μην υπάρχει χρόνος ή να μη δοθεί έμφαση στον πραγματικό σκοπό της παραγωγής των κούκλων.

Όσον αφορά την επιλογή των ιστοριών, οι δάσκαλοι μοιράζονται μερικές κατάλληλες ιστορίες με τα παιδιά και κατόπιν τα καθοδηγούν να επιλέξουν την ιστορία ή τις ιστορίες που θέλουν να μοιραστούν με τους συμμαθητές τους.

Δημιουργική Δραματοποίηση

Η δημιουργική δραματοποίηση είναι ανεπίσημη δραματοποίηση των εμπειριών από την ιστορία ενός βιβλίου.

Ο Mc Caslin συζητώντας τα χαρακτηριστικά της δημιουργικής δραματοποίησης, παρακινεί τους δασκάλους και τους βιβλιοθηκάρχους να έχουν υπόψη τους τις ακόλουθες απόψεις (C. M. Tomlinson, C. LynchBrown, 1996, σ. 283):

Η δραματοποίηση βασίζεται σε ένα τμήμα της λογοτεχνίας.

Ο διάλογος δημιουργείται από τους ηθοποιούς.

Οι στίχοι δεν γράφονται ούτε απομνημονεύονται.

Η αυτοσχεδίαση είναι ένας ουσιώδης τομέας της.

Η κίνηση στη σκηνή από τους ηθοποιούς είναι ένα ακέραιο τμήμα της δημιουργικής δραματοποίησης.

Η σκηνογραφία και οι ενδυμασίες δε χρησιμοποιούνται, μολονότι ένα περιστατικό στήριγμα μπορεί να διεγείρει τη φαντασία των παιδιών.

Η δραματοποίηση δεν είναι μια διαδικασία παρά ένα προϊόν. Δεν παριστάνεται για χάριν ενός ακροατηρίου αλλά προς όφελος των συμμετεχόντων. Μερικές διαφορετικές δραματοποιήσεις ή διαφορετικές δραματικές ερμηνείες του ίδιου λογοτεχνικού έργου μπορεί να συμβούν ταυτόχρονα στην τάξη.

Η δημιουργική δραματοποίηση είναι μια δραστηριότητα προφορικού λόγου που είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης από τον παιδικό σταθμό έως το λύκειο. Μια απλή σκηνή από ένα κεφάλαιο του βιβλίου μπορεί να παρουσιαστεί ή ένα εικονογραφημένο βιβλίο όπως και μια σύντομη ιστορία μπορούν να δραματοποιηθούν στην ολότητά τους. Οι πλέον κατάλληλες ιστορίες να ξεκινήσει κανείς είναι σχετικά απλές και πρέπει να περιλαμβάνουν από 2 έως 6 χαρακτήρες με υψηλή δράση. Πολλά παραμύθια ταιριάζουν σ' αυτή την περιγραφή και είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν.

Τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσει ο δάσκαλος στην καθοδήγηση μιας δημιουργικής δραματοποίησης στην τάξη, είναι (C. M. Tomlinson, C. LynchBrown, 1996, σ. 283):

Οι μαθητές ακούν μια ιστορία που έχει επιλεγεί και διαβάζεται σε αυτούς ή τη διαβάζουν μόνοι τους.

Μετά αποφασίζουν, κατά πόσον τους αρέσει αρκετά η ιστορία για να την παίξουν. Εάν ναι, την ακούν πάλι ή τη διαβάζουν, προσέχοντας ιδιαίτερα στους χαρακτήρες και τις σκηνές της ιστορίας με τη σειρά που παρουσιάζονται σε αυτή.

Οι μαθητές μετά καταγράφουν τους χαρακτήρες και τις σκηνές στον πίνακα της τάξης ή σε μορφή πίνακα στο χαρτί.

Κατόπιν διανέμουν τους ρόλους του θεατρικού έργου στους ηθοποιούς. Εάν αρκετοί μαθητές ενδιαφέρονται για τη δραματοποίηση της ίδιας ιστορίας, ο δάσκαλος είναι δυνατόν, να προσδιορίσει δύο ή περισσότερους θιάσους ηθοποιών αμέσως. Κατ' αυτόν τον τρόπο κάθε θίασος χαρακτήρων μπορεί να παρατηρήσει τις παραστάσεις των άλλων και να μάθει

από αυτές.

Κατόπιν κάθε θίασος χρησιμοποιεί τον κατάλογο των σκηνών να επαναλάβει την πλοκή, εξασφαλίζοντας ότι όλοι οι ηθοποιοί ανακαλούν τα γεγονότα. Ο δάσκαλος είναι απαραίτητο να συζητήσει τους χαρακτήρες αυτή τη στιγμή, ορίζοντας τους μαθητές να περιγράψουν τις πράξεις, την ομιλία και την εμφάνιση του καθενός.

Ο δάσκαλος πρέπει να δώσει στο θίασο των χαρακτήρων λίγα λεπτά να αποφασίσει πώς να χειριστεί την παράσταση. Κάνει δοκιμή του θεατρικού έργου. Η πρώτη προσπάθεια μπορεί να είναι ανεπιτυχής, αλλά τη δεύτερη φορά συνήθως πηγαίνει αρκετά καλά. Μετά την ολοκλήρωση της δραματοποίησης, η τάξη ή η ομάδα των μαθητών κατόπιν εκτιμά την επιτυχία της. Ο Mc Caslin υποδεικνύει αυτές τις ερωτήσεις για την εφαρμογή της αξιολόγησης (N. Mc. Caslin, 1990, σ. 174):

1. Αφηγήθηκαν την ιστορία;
2. Τι σου άρεσε σχετικά με την εισαγωγική σκηνή;
3. Έδειξαν οι χαρακτήρες ότι είχαν έξαψη (ήσαν θυμωμένοι, δυστυχισμένοι);
4. Σε περίπτωση που το παίξετε ξανά, πιστεύεις ότι υπάρχει κάτι που θα μπορούσε να βελτιωθεί;
5. Παραλείφθηκε τίποτε σπουδαίο;

Εξαιτίας της φύσης του αυτοσχεδιασμού και της απουσίας των ενδυμασιών και των σκηνικών, η δημιουργική δραματοποίηση συντελεί στη διαδικασία της μάθησης και της απόκτησης εμπειρίας και όχι στην παράσταση, γεγονός που επιτρέπει η δραματοποίηση να γίνει ένα συχνό μέσο ανταπόκρισης στη λογοτεχνία μέσα στην τάξη.

Οι ανεπίσημες παραστάσεις, όπως αυτές για το διευθυντή, τη γειτονική τάξη, δίνουν στους μαθητές επιπρόσθετες ευκαιρίες για πρακτική εφαρμογή και επιπλέον τη δυνατότητα να νιώθουν περήφανα για τις προσπάθειες τους.

Συμπερασματικά, η Παιδική Λογοτεχνία είναι δυνατόν να συμβάλει μέσω της υιοθέτησης των αρχών και των στόχων της Διαπολιτισμικής Αγωγής στη «διεύρυνση των θεματικών της» (Κ. Παπαχρήστος, 2000, σ. 27) και στη δημιουργία νέων τάσεων στο χώρο της (Γ. Παπαδάτος, 1995, σ. 44), παρουσιάζοντας ήρωες απαλλαγμένους από την εθνοκεντρικό τρόπο σκέψης και τα εθνικά στερεότυπα και προκαταλήψεις (Π. Γεωργογιάννης, 1997, σσ. 4849).

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- AUERNHEIMER, G. (1996), *Einfuerung in die Interkulturelle Erziehung*, Darmstadt.
- ΓΕΩΡΓΟΓΙΑΝΝΗΣ, Π. (1997), *Θέματα Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης*, Αθήνα, Gutenberg.
- ΔΑΜΑΝΑΚΗΣ, Μ. (1997), *Η Εκπαίδευση των παλιννοστούντων και αλλοδαπών μαθητών στην Ελλάδα Διαπολιτισμική προσέγγιση*, Αθήνα, Gutenberg.
- HARRIS, V., J. (1993), *Teaching Multicultural Literature in Grades K8*, Norwood, MA, ChristopherGordon Publishers, Inc.
- HUCK, CH., S., HEPLER, S., HICKMAN, J. (1979), *Children's Literature in the Elementary School*, Holt Rinehart and Winston, Inc.
- ΜΑΡΚΟΥ, Γ. (1997), *Εισαγωγή στη Διαπολιτισμική Εκπαίδευση*, Αθήνα.
- MC CASLIN, N. (1990), *Greative Drama in the classroom*, New York, Longman.
- NORTON, D., E. (1987), *Through The Eyes of a Child: An Introdupction to Children's Literature*, Columbus, Toronto, London, Melburne, Merill Publishing Company, A Bell and Howell Information Company.
- ΠΑΠΑΔΑΤΟΣ, Γ. (1995), «Παιδική Λογοτεχνία και Διαπολιτισμική Αγωγή Τρία βιβλία κι ένας οικολογικός προβληματισμός», στο: *Η Λέσχη των Εκπαιδευτικών*, αρ. 10, σσ. 4446.
- ΠΑΠΑΣ, Α. (1998), *Διαπολιτισμική Παιδαγωγική και Διδακτική*, τ. Α', Αθήνα, Αυτοέκδοση.
- ΠΑΠΑΧΡΗΣΤΟΣ, Κ. (2000), «Παιδική Λογοτεχνία και Διαπολιτισμική Αγωγή», στο: *Σύγχρονο Νηπιαγωγείο*, αρ. 15, σσ. 2427.
- TOMLINSON, C., LYNCH M., BROWN, C. (1996), *Essentials of Children's Literature*, Boston, Allyn and Bacon.