

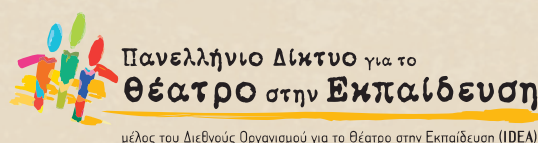


Κι αν ήσουν εσύ;

Θεατροπαιδαγωγικές δραστηριότητες
για την ευαισθητοποίηση
στα ανθρώπινα δικαιώματα
και σε θέματα προσφύγων

Επιμέλεια: Νάσια Χολέβα

ISBN: 978-960-9529-04-4



Εκδότης: Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση

Επιμόρφωση εκπαιδευτικών με τεχνικές θεάτρου,
Εκπαιδευτικού Δράματος και βιωματικής μάθησης σε
θέματα ανθρωπίνων δικαιωμάτων και προσφύγων

Νάσια Χολέβα, Τζένη Καραβίτη, Νίκος Γκόβας



Το άρθρο αυτό είναι 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

Διαβάστε το άρθρο παρακάτω

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



Επιμόρφωση εκπαιδευτικών με τεχνικές θεάτρου, Εκπαιδευτικού Δράματος και βιωματικής μάθησης σε θέματα ανθρωπίνων δικαιωμάτων και προσφύγων

Νάσια Χολέβα

Θεατρολόγος, Θεατροπαιδαγωγός, υπ. δρ. Τμήματος Επιστημών
Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης, ΑΠΘ

Τζένη Καραβίτη

Φιλολόγος, Θεατροπαιδαγωγός

Νίκος Γκόβας

Θεατροπαιδαγωγός

Εισαγωγή

Το τριήμερο βιωματικό επιμορφωτικό σεμινάριο, διάρκειας 20 ωρών, που περιγράφεται εδώ είναι η απαρχή του προγράμματος «Κι αν ήσουν εσύ;», ενός προγράμματος που σχεδιάστηκε και υλοποιείται από το Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση και την Ύπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες. Ήταν η πρώτη δράση που σχεδιάστηκε στα τέλη του 2014 και από τότε αποτελεί τον πυρήνα του. Σκοπός του είναι να καλύψει την ανάγκη των συμμετεχόντων, κυρίως εκπαιδευτικών, να ενημερωθούν σε θέματα ανθρωπίνων δικαιωμάτων και ζητημάτων που άπτονται του προσφυγικού, να συμβάλει στην ευαισθητοποίησή τους και να τους ενδυναμώσει, ώστε να προσεγγίζουν τέτοια ζητήματα στην τάξη ή στην ομάδα τους αξιοποιώντας την εμπειρία, τη μεθοδολογία και τις δραστηριότητες που οι ίδιοι βίωσαν κατά τις τρεις μέρες της επιμόρφωσης.

Ως μεθοδολογική προσέγγιση, για την επίτευξη αυτού του σκοπού αξιοποιείται η θεατρική τέχνη και ειδικότερα τεχνικές του Εκπαιδευτικού Δράματος και του Θεάτρου του Καταπιεσμένου (Boal, 1979, 1992, 1995), καθώς και επιλεγμένα παιχνίδια, αυτοσχεδιασμοί και παιχνίδια ρόλων. Οι βασικές παιδαγωγικές αρχές πάνω στις οποίες στηρίζεται είναι οι αρχές του εποικοδομητισμού, της βιωματικής, μαθητοκεντρικής μάθησης και της κριτικής παιδαγωγικής (Vygotsky, 1997· Dewey, 1930· Freire, 1976) και ειδικότερα της προσέγγισης του Θεάτρου ως Εκπαίδευση (Pammenter, 2018· Πίγκου-Ρεπούση, 2019).

Η ομάδα σχεδιασμού και συγγραφείς αυτού του άρθρου είχαν να κρατήσουν μια ισορροπία όσον αφορά το περιεχόμενο του σεμιναρίου. Ήθελαμε να περιλαμβάνει όσο το δυνατόν περισσότερες χρήσιμες δραστηριότητες, που η εμπειρία μας στην εκπαίδευση και τη θεατροπαιδαγωγική μάς έχει δείξει πόσο αποτελεσματικές είναι μέσα και έξω από την τάξη. Είχαμε σταθερά στον νου μας πως το περιεχόμενο του σεμιναρίου

έπρεπε να είναι τέτοιο που να μπορεί, στο σύνολο ή εν μέρει, να αξιοποιηθεί από τους ίδιους τους συμμετέχοντες, κυρίως εκπαιδευτικούς, στην τάξη ή στις ομάδες τους. 'Αρα οι παιδαγωγικές και αισθητικές αρχές πάνω στις οποίες στηρίχτηκε ο σχεδιασμός του έπρεπε να είναι ξεκάθαρες και να αποσαφηνίζονται σε κάθε δραστηριότητα. Γι' αυτό τον λόγο στο κείμενο αυτό περιλαμβάνουμε διευκρινίσεις ή επισημάνσεις οι οποίες μπορεί να φαίνονται προφανείς σε κάποιον που έχει εμπειρία σε ανάλογες μεθόδους, αλλά θεωρούμε πως θα φανούν χρήσιμες σε όσους έχουν μικρότερη εμπειρία και θα τους βοηθήσουν να τολμήσουν να δουλέψουν το ίδιο ή άλλα θέματα με τα παιδιά.

Επίσης, έπρεπε να λάβουμε υπόψη τόσο τον παράγοντα χρόνο, καθώς η διάρκεια της επιμόρφωσης θα ήταν πάντα σχεδόν ένα τριήμερο (Παρασκευή απόγευμα μέχρι Κυριακή μεσημέρι) όσο και τη δυνατότητα πρόσληψης συσσωρευμένου βιώματος και μεταγνωστικής πληροφορίας από μια ομάδα εργαζόμενων, ενηλίκων συμμετεχόντων, που συνήθως συναντάμε αμέσως μετά το τέλος μια κοπιαστικής διδακτικής εβδομάδας. (Ανδρούσου, 2005, σ. 129).

Ενότητα 1. Οι ανάγκες και ο σχεδιασμός της επιμόρφωσης: μεθοδολογικές επιλογές

Η πρόβλεψη αλλά και η αύξηση των προσφυγικών ροών στη χώρα μας από το 2015 και στο εξής, καθώς και τα νέα δεδομένα που διαμορφώθηκαν σχετικά με το προσφυγικό δημιούργησαν στην εκπαιδευτική κοινότητα την ανάγκη να ενημερωθεί και να ενδυναμωθεί προκειμένου να ανταποκριθεί στη νέα κατάσταση. Πολλοί εκπαιδευτικοί, γονείς και μαθητές μας άλλωστε είχαν ήδη εμπλακεί σε δράσεις αλληλεγγύης προς τους πρόσφυγες, καθένας με τον δικό του τρόπο (UNHCR, 2016). Με τον σχεδιασμό της επιμόρφωσης στοχεύσαμε κυρίως στην ενδυνάμωση αυτής της κοινότητας ανθρώπων μέσα από τη χρήση τεχνικών του θεάτρου και του Εκπαιδευτικού Δράματος (Χολέβα, 2017).

Όσον αφορά το περιεχόμενο του σεμιναρίου, διατηρείται μέχρι σήμερα (φθινόπωρο του 2019) δυναμικό και προσπαθεί να αφουγκραστεί τις εκάστοτε συνθήκες μέσα στις οποίες υλοποιείται. Στοιχεία και τμήματα του σεμιναρίου έχουν δοκιμαστεί από τους δύο φορείς, Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση και Ύπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες, σε επιμορφώσεις εκπαιδευτικών ήδη από το 2010. Ακόμη και μετά την έναρξη του προγράμματος «Κι αν ήσουν εσύ;» όμως, και μέχρι σήμερα, ενώ η βασική δομή του σεμιναρίου παραμένει σταθερή, τηρείται μια δυναμική διαδικασία όσον αφορά την υλοποίηση και το περιεχόμενό του. Έτσι τα τελευταία πέντε χρόνια, και από τους πρώτους μήνες εφαρμογής, οι ομάδες των επιμορφωτών που υλοποιούν το σεμινάριο καταγράφουν την ανταπόκριση των συμμετεχόντων, δοκιμάζουν νέες δραστηριότητες και ενότητες ή εναλλακτικά πλαίσια εφαρμογής κάποιων από αυτές, αξιολογούν και εντέλει υιοθετούν ή απορρίπτουν, προκειμένου οι στόχοι του να εξυπηρετούνται κάθε φορά καλύτερα. Γι' αυτό σε κάθε ενότητα της περιγραφής που ακολουθεί περιλαμβάνονται και εναλλακτικές δραστηριότητες, οι οποίες θεωρούμε ότι εξυπηρετούν τον ίδιο μεθοδολογικό στόχο.



Παιδαγωγικοί στόχοι – η σπείρα του Bruner

Το σεμινάριο ακολουθεί μια σταδιακή πορεία προς τη διερεύνηση ενός κοινωνικού θέματος (του προσφυγικού εδώ) και την εμπάθυνση σε αυτό. Δεν ακολουθούμε μια γραμμική πορεία, αλλά επιλέγουμε τη σπειροειδή, η οποία περιλαμβάνει τρία βασικά διαδοχικά στάδια:

- **Δημιουργία:** Σε μικρές ομάδες, στην ολομέλεια και σε ατομικό επίπεδο, οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα να εστιάσουν στο ζήτημα που διερευνούν αξιοποιώντας το σώμα, τον λόγο, την κίνηση, τη φαντασία και τη μνήμη τους και να δημιουργήσουν κάτι παραστάσιμο. Ανάλογα με το εκάστοτε ζητούμενο, αυτό μπορεί να έχει πολύ μικρή ή μεγαλύτερη διάρκεια.
- **Μοίρασμα-παρουσίαση:** Ό,τι δημιουργείται στο προηγούμενο στάδιο παρουσιάζεται στους υπόλοιπους, οι οποίοι παίρνουν ρόλο θεατή. Η παρουσίαση μπορεί να έχει πολύ μικρή ή μεγαλύτερη διάρκεια.
- **Ανατροφοδότηση:** Στο στάδιο αυτό οι θεατές ασκούνται στο να σχολιάζουν ό,τι είδαν ως προς τη μορφή, το περιεχόμενο και την επίδραση που είχε στον καθένα ως θεατή. Ο σχολιασμός έχει στόχο να βοηθήσει την ομάδα που παρουσίασε να ξαναδουλέψει την παρουσίασή της και, λαμβάνοντας υπόψη τα σχόλια που ακούστηκαν, να κάνει βελτιωτικές αλλαγές, που θα φέρουν την παρουσίαση πιο κοντά στον στόχο της. Γι' αυτό η ομάδα που δέχεται τα ανατροφοδοτικά σχόλια δεν διαλέγεται με τους θεατές, δεν απαντά, δεν διευκρινίζει, δεν λύνει τυχόν απορίες τους. Οι απαντήσεις θα δοθούν από τη βελτιωμένη, μετά τον σχολιασμό, εκδοχή της αρχικής παρουσίασης.

Η διαδικασία (επανα) **δημιουργία – μοίρασμα – ανατροφοδότηση** μπορεί να επαναλαμβάνεται, δίνοντας έτσι στους δημιουργούς και στους θεατές τη δυνατότητα να εμπιθύνουν όλο και περισσότερο στο θέμα που διερευνούν. Βασίζεται στη θεωρία του εποικοδομητισμού του Bruner (1963), σύμφωνα με την οποία η νέα γνώση οικοδομείται από τον ίδιο τον μαθητή όταν αποκτά καινούργιες εμπειρίες και ενσωματώνει κάθε νέα πληροφορία στο γνωστικό του δυναμικό. Έτσι βασική αρχή του εποικοδομητισμού στην εκπαίδευση είναι ο ενεργός ρόλος του μαθητή ως δημιουργού της ίδιας του της γνώσης. Η μαθησιακή αυτή διαδικασία είναι οικεία σε πολλούς εκπαιδευτικούς, και ιδίως σε όσους αναλαμβάνουν το μάθημα των ερευνητικών εργασιών (project), το οποίο επιδιώκει να ενθαρρύνει τον μαθητή ως δημιουργό και ερευνητή της γνώσης (Ματσαγούρας, 2008).

Σε αυτή τη σπειροειδή πορεία, στο πρώτο στάδιο οι συμμετέχοντες εξοικειώνονται με τους κανόνες της διαδικασίας μέσα από ένα παιχνίδι. Όταν η ομάδα απολαύσει επαρκώς το συγκεκριμένο παιχνίδι, σταδιακά προσθέτουμε νέα στοιχεία και νέο περιεχόμενο σε αυτό, ώστε καθένας να έχει τη δυνατότητα να μοιραστεί με τους υπόλοιπους πράγματα για τον εαυτό του και να οδηγηθούμε έτσι και στο θέμα που θα μας απασχολήσει.

Είναι πάμπολλα τα παιδαγωγικά οφέλη αυτής της επιλογής. Οι συμμετέχοντες δημιουργούν μαζί με άλλους, συν-δημιουργούν μέσα σε ένα πλαίσιο που τους δίνει τη δυνατότητα να εκφράσουν τα συναισθήματά τους, να αναλάβουν πρωτοβουλίες, να διαπραγματευτούν δημοκρατικά τις ιδέες τους, να ασκήσουν τη φαντασία τους. Παράλ-

ληλα, τους βοηθά να ασκήσουν πολύτιμες δεξιότητες, όπως αυτές της παρατήρησης, της ενεργητικής ακρόασης και της διαθεσιμότητας να εξυπηρετηθεί ο στόχος της ομάδας έναντι των προσωπικών επιλογών. Ασκούνται σε αρχές της ανατροφοδότησης, στο πώς να κάνουν συγκεκριμένα σχόλια με εποικοδομητικό τρόπο και με στόχο να συνδράμουν στη βελτίωση της δουλειάς των άλλων, πώς να δέχονται σχόλια για τη δική τους δουλειά και μέσα από όλα αυτά μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν (Flavel, 1979). Τα ίδια οφέλη αποκομίζουν και οι μαθητές μας, στους οποίους οι δραστηριότητες του σεμιναρίου προσφέρουν ένα αυστηρά δομημένο πλαίσιο, μέσα στο οποίο καλούνται να λειτουργήσουν ως ισότιμα μέλη μιας ομάδας, με ό,τι προϋποθέτει και συνεπάγεται αυτό.

Από το παιδικό παιχνίδι στο θέατρο

Σύμφωνα με τον Somers (2012, βλ. Σχήμα 1), αν υποθέσουμε πως έχουμε μια ζώνη στο ένα άκρο της οποίας βρίσκεται το παιδικό παιχνίδι και στο άλλο άκρο το θέατρο ως παράσταση, ο ενδιάμεσος χώρος ονομάζεται Εκπαιδευτικό Δράμα, είναι διακριτός και ξεχωριστός και περιλαμβάνει και τα δύο αυτά στοιχεία, τα οποία αλληλοσυμπληρώνονται. Επαφίεται στον κάθε εκπαιδευτικό να αξιοποιήσει τις δεξιότητες για παιχνίδι, την τήρηση των κανόνων και την ελεύθερη έκφραση, τις οποίες ιδανικά έχουν αναπτύξει ήδη οι μαθητές, ώστε σταδιακά να τους ενθαρρύνει να αναπτύξουν και δεξιότητες συνειδητής χρήσης της καλλιτεχνικής γλώσσας για να εκφραστούν σε ένα άλλο επίπεδο.

PLAY/THEATRE CONTINUUM



(σχήμα 1)

Από τη θεατρική τέχνη λοιπόν ξέρουμε πως οι ηθοποιοί μπαίνουν στη διαδικασία της παράστασης όπως μπαίνουν και τα παιδιά στο παιχνίδι: με απόλυτη συνείδηση ότι παίζουν κάτι, με ετοιμότητα για αυτοσχεδιασμό, με προσήλωση στους κανόνες και με συμμετοχή όλου τους του είναι. Αυτές τις δεξιότητες αναζητάμε και στο σεμινάριο αυτό, και γι' αυτό ξεκινάμε πάντα με παιχνίδια. Στη φάση αυτή, οι συμμετέχοντες χαλαρώνουν πνευματικά και σωματικά, αφήνουν έξω από τον χώρο του σεμιναρίου ό,τι δεν αφορά τη δουλειά της ομάδας, εξοικειώνονται με τους κανόνες της διαδικασίας και προετοιμάζονται για την εμπάθυση που έπεται.

Επιπλέον, μέσα από τα εισαγωγικά παιχνίδια διαμορφώνεται και το μαθησιακό συμβόλαιο της ομάδας, τίθενται άμεσα ή έμμεσα οι κανόνες που μας ενδιαφέρει να τηρηθούν σε όλες τις δραστηριότητες που περιλαμβάνει το σεμινάριο. Γι' αυτό και η επιλογή των παιχνιδιών δεν είναι τυχαία, αλλά τέτοια που μας οδηγεί αβίαστα κάθε φορά στην επόμενη φάση. Για παράδειγμα, δεν αξιοποιούμε ανταγωνιστικά παιχνίδια με έναν τελικό νικητή, εφόσον θέλουμε να καλλιεργήσουμε δεξιότητες συνεργατικής δημι-



ουργίας, στην οποία δεν υπάρχει σωστό και λάθος, αλλά υποκειμενική έκφραση ή ανάγνωση (Burns 2018). Ανάλογα, όταν πρόκειται να ζητήσουμε από την ομάδα κάποια δραστηριότητα σωματικής έκφρασης, την εισαγάγουμε με παιχνίδια που θα ζεστάνουν το σώμα και θα το προετοιμάσουν. Κατά τον ίδιο τρόπο, αν η μετέπειτα δουλειά μας περιλαμβάνει λόγο ή τραγούδι, θα προηγηθεί ένα ζέσταμα φωνητικό.

Πορεία και στάδια των εργαστηρίων

Από τη σπειροειδή διαδρομή που περιγράφηκε παραπάνω, καθώς και τη σταδιακή εμπάθυνση προκύπτουν τέσσερα στάδια. Αυτά τα στάδια προτείνουμε να ακολουθούνται σε τέτοιου είδους εργαστήρια και με μαθητές, προκειμένου να αποτελούν τα εργαστήρια ολοκληρωμένες μαθησιακές ενότητες, στις οποίες υπάρχει πάντα αρχή, μέση και τέλος.

- **Πρώτο στάδιο: Εισαγωγή, ζέσταμα, ενεργοποίηση** του σώματος και του νου, συγκέντρωση και δημιουργία ομάδας, κυρίως μέσα από παιχνίδια και σχετικές θεατροπαιδαγωγικές ή θεατρικές δραστηριότητες.

- **Δεύτερο στάδιο: Εισαγωγή του υπό διερεύνηση θέματος** με παιγνιώδη τρόπο. Εδώ καθένας ξεχωριστά και η ομάδα ως σύνολο έχουν τη δυνατότητα να παίξουν με τη βασική ιδέα με χαλαρή διάθεση, χωρίς ακόμα να χρειάζεται να δεσμευτούν για σοβαρότητα, συγκέντρωση και ανάληψη ευθύνης για τα λεγόμενα και τις ενέργειές τους.

- **Τρίτο στάδιο: Εμπάθυνση, επεξεργασία και δημιουργία.** Σε αυτό το στάδιο περιλαμβάνονται θεατρικές και θεατροπαιδαγωγικές δραστηριότητες που απαιτούν μεγαλύτερο βαθμό δέσμευσης και ανάληψης ευθύνης, γι' αυτό και δίνεται περισσότερος χρόνος στην ομάδα και στις υποομάδες. Εδώ εφαρμόζεται το τρίπτυχο δημιουργία – παρουσίαση – ανατροφοδότηση. Εννοείται πως για ό,τι ζητείται από κάθε ομάδα να δημιουργήσει της έχουν ήδη δοθεί τα απαραίτητα εργαλεία μέσα από τις δραστηριότητες που προηγήθηκαν. Αυτό δημιουργεί ασφάλεια και θετική διάθεση στους συμμετέχοντες. Το συγκεκριμένο στάδιο αποτελεί και τον πυρήνα του σεμιναρίου, αλλά είναι προφανές πως δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς τα προηγούμενα στάδια.

- **Τέταρτο στάδιο: Αποφόρτιση – κλείσιμο.** Πάλι με κατάλληλα παιχνίδια ή με άλλες σύντομες τελετουργικές δραστηριότητες δίνουμε σε όλους μας τη δυνατότητα να επανέλθουμε στο εδώ και το τώρα, κλείνοντας (προσωρινά τις δύο πρώτες μέρες του σεμιναρίου) τη διαδικασία. Θεωρούμε το στάδιο της αποφόρτισης πολύ σημαντικό και υποστηρίζουμε πως δεν πρέπει να αμελείται. Όσο βαθύτερα έχουμε φτάσει δε στην επεξεργασία ενός θέματος, όπου οι συμμετέχοντες έχουν εμπλακεί βιωματικά, έχουν φορτιστεί συναισθηματικά, έχουν συνεισφέρει με το σώμα, το μυαλό και την ψυχή τους, τόσο πιο αναγκαίο είναι να περάσουν από μια διαδικασία «κλεισίματος» αυτής της ενότητας, προτού αφήσουν τον χώρο του σεμιναρίου για να ξαναμπουν στην εκτός σεμιναρίου ζωή τους. Και όταν οι συμμετέχοντες είναι οι μαθητές μας, προτού βγουν διάλειμμα, προτού μπουκ ξανά στην τάξη για το επόμενο (και πολλές φορές πολύ διαφορετικό) μάθημα με τις δικές του απαιτήσεις ή πριν πάρουν τον δρόμο της επιστροφής στο σπίτι μετά το σχολείο. Όσοι εκπαιδευτικοί έχουν συμμετάσχει στο τριήμερο σεμινάριο έχουν συνειδητοποιήσει πόσο αναγκαία είναι η αποφόρτιση, ιδιαίτερα το Σάββατο το απόγευμα, μετά την ενότητα «Περάσματα». Είναι προτιμότερο λοιπόν να ολοκληρωθούν

λιγότερες δραστηριότητες, προκειμένου να διασφαλιστεί επαρκής χρόνος για την αποφόρτιση. 'Ό,τι δεν μας επέτρεψε ο χρόνος να δουλέψουμε μπορούμε να το μεταθέσουμε σε επόμενη συνάντηση ή μάθημα. Σε αυτή την επόμενη συνάντηση ας μη διστάσουμε να επαναλάβουμε κάποια παιχνίδια ως εισαγωγή, προκειμένου να δημιουργήσουμε το κλίμα που θέλουμε. Η εμπειρία μάς έχει δείξει πως τα παιδιά χαιρόνται την επανάληψη. Μπορούμε μάλιστα σταδιακά να τους καλέσουμε να οδηγήσουν αυτοί τα παιχνίδια, να τα διασκευάσουν ή να προτείνουν δικά τους, που υπηρετούν τον ίδιο στόχο.

Όλες οι φωνές σεβαστές, όλες οι ιδέες ορατές

Αντιμετωπίζουμε αυτό το σεμινάριο ως έναν χώρο μέσα στον οποίο νιώθει κανείς ελεύθερος και ασφαλής να πειραματιστεί. Και όπως όλοι γνωρίζουμε, συνήθως κανένα πείραμα δεν πετυχαίνει αμέσως. Γίνονται δοκιμές και λάθη. Αυτή είναι όμως και η πραγματικότητα, αλλά και η ουσία οποιασδήποτε μαθησιακής διαδικασίας. Επειδή όμως οι περισσότεροι, αν όχι όλοι, δεν έχουμε εκπαιδευτεί σε έναν τέτοιο τρόπο σκέψης, είναι ανάγκη πρώτα απ' όλα να απενοχοποιήσουμε την έννοια του λάθους με κατάλληλες δραστηριότητες. Ταυτόχρονα, χρειάζεται να τονίσουμε τη σπουδαιότητα της υποκειμενικής πρόσληψης της πραγματικότητας και των διαφορετικών οπτικών γωνιών όταν διερευνούμε ένα θέμα ή ένα γεγονός. Χρειάζεται να δείξουμε στην πράξη πως δεν ωφελεί να επιμένει κανείς ανταγωνιστικά στην άποψή του, αλλά το κέρδος βρίσκεται στο να μπορεί να ακούσει με πραγματικό ενδιαφέρον τον άλλον, τον συμπαίκτη, και να επιτρέψει έτσι σε άλλες ιδέες, στοιχεία και παραμέτρους να μπολιάσουν και να πλουτίσουν ίσως τη δική του εικόνα. Κάθε ζήτημα, κάθε γεγονός, κάθε εικόνα, κάθε πραγματικότητα, πόσο μάλλον όταν πρόκειται για κοινωνικά θέματα, επιδέχεται πολλαπλές ερευνητικές προσεγγίσεις και ερμηνείες. Και εδώ οι διαφορετικές ματιές των συμμετεχόντων είναι κέρδος, ακόμη και αν εμφανίζονται εκ πρώτης όψεως ως δυσκολία (Burns, 2019). Είναι ερεθίσματα για δημιουργική διαφωνία και ουσιαστικό διάλογο. Τέτοιου είδους διάλογο επιχειρεί να ενθαρρύνει το σεμινάριο.



Σύμφωνα και με τις αρχές της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης, η ομάδα των συμμετεχόντων σε μια μαθησιακή διαδικασία (στην περίπτωση μας στο σεμινάριο) φέρει έναν θησαυρό, ένα πλούσιο πολιτισμικό φορτίο, το οποίο ο διαπολιτισμικά ικανός εκπαιδευτικός (στην περίπτωση μας οι επιμορφωτές του σεμιναρίου) θα πρέπει να είναι σε θέση να αξιοποιήσει προς όφελος της ομάδας (Ζώνιου, 2016). Η ομάδα θα πρέπει να λειτουργεί πραγματικά συμπεριληπτικά ως προς τις απόψεις και την αποδοχή όλων.

Με βάση τα παραπάνω, ο τρόπος δουλειάς που προτείνεται σε αυτό το σεμινάριο εστιάζει όχι μόνο στη δοκιμή και την επιλογή ιδεών από τα μέλη της ομάδας, αλλά και στη σύνθεση των διαφορετικών οπτικών και των απόψεών τους. Θεωρούμε πως είναι σπουδαία κατάκτηση μιας ομάδας να καταφέρει να δώσει χώρο και χρόνο στις φωνές και τις απόψεις όλων των μελών της, ακόμη και αν αυτές είναι αντιφατικές ή αντικρουόμενες.



Μέσα από τη διαδικασία της δημιουργίας ενός μικρού δρώμενου ή μιας απλής δυναμικής εικόνας ενθαρρύνουμε την ενεργητική ακρόαση, τις δημοκρατικές διαδικασίες, την αυτενέργεια και την ανάληψη πρωτοβουλιών και ευθυνών σε ομαδικό αλλά και σε ατομικό επίπεδο. Η χρονική οριοθέτηση των δραστηριοτήτων συμβάλλει πολύ στα παραπάνω.

Μια **χρήσιμη οδηγία** που συνήθως δίνουμε στις ομάδες είναι να φροντίσουν, στον χρόνο που έχουν στη διάθεσή τους, να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα, να διασφαλίσουν ότι: α) Θα έχει πει καθένας από μία ιδέα (σχετικά με το περιεχόμενο, τη μορφή της παρουσίασης ή τη θέση των θεατών), β) όλοι θα έχουν ακούσει όλες τις ιδέες στην ομάδα τους και γ) τουλάχιστον μία ιδέα του καθενός θα μπορεί να εντοπίζεται στην παρουσίαση που θα γίνει στους θεατές. Όσο αυτό μένει στο επίπεδο της προφορικής διαπραγμάτευσης, κινδυνεύει να γίνει θεωρητικό και χρονοβόρο. Γι' αυτό στο σεμινάριο προτείνονται τρόποι από το οπλοστάσιο του θεάτρου-εικόνα του Augusto Boal (1995, 2013), όπως οι δραστηριότητες «γλύπτης-γλυπτό» και «ένας τη φορά» (Γκόβας, 2003). Μετά την παρουσίαση μπορούμε δειγματικά να ρωτήσουμε κάποιους συμμετέχοντες αν μπορούν να διακρίνουν την ιδέα τους στην παρουσίαση της ομάδας τους.

Μαθητοκεντρική προσέγγιση και ο ρόλος του συντονιστή της ομάδας

Είναι πολύ σημαντικό η επιλογή, η σύνθεση και παρουσίαση (μοίρασμα) των ιδεών μιας ομάδας να έχει προκύψει όχι από τους συντονιστές της (επιμορφωτές ή εκπαιδευτικούς), αλλά από τους ίδιους τους συμμετέχοντες. Ο ρόλος των συντονιστών είναι να διασφαλίζουν τις συνθήκες ώστε όλοι οι συμμετέχοντες να εκφράζονται και να συνεργάζονται, χωρίς να παρεμβαίνουν οι πρώτοι στο περιεχόμενο της δουλειάς της ομάδας. Για να συμβεί αυτό, χρειάζεται να είναι ανοιχτοί να δουν, να ακούσουν και να καλωσορίσουν καταθέσεις της ομάδας τις οποίες μπορεί να μην είχαν φανταστεί ή σκεφτεί οι ίδιοι. Η πιο συνηθισμένη παγίδα είναι να έχει κανείς έναν προκαθορισμένο στόχο (περιεχομένου, διατύπωσης, απόψεων κ.ά.) στον οποίο θέλει να οδηγηθεί η ομάδα. Αυτή η στάση λειτουργεί ανασταλτικά στην αρχή της διερευνητικής μάθησης και εμποδίζει τους επιμορφωτές να ακούσουν ενεργητικά και να αφουγκραστούν την ομάδα. Σε αυτή την περίπτωση, ξεγελά κανείς τον εαυτό του θεωρώντας ότι λειτουργεί συντονιστικά, ενώ στην πραγματικότητα παρεμβαίνει και καπελώνει τους συμμετέχοντες, ωθώντας τους με διάθεση διδασκισμού προς μια προκαθορισμένη κατεύθυνση.

Όσοι συντονίζουν τέτοιου είδους βιωματικά σεμινάρια χρειάζεται να διατηρούν διαρκώς μια ισορροπία ανάμεσα στο να ενθαρρύνουν την ελεύθερη δημιουργία και τη συνεργασία μεταξύ των συμμετεχόντων και στο να ωθούν διακριτικά τους πιο διστακτικούς να εκφραστούν. Γι' αυτό είναι αναγκαίο να διασφαλίζεται κλίμα σεβασμού και ομαδικότητας με την επιλογή κατάλληλων δραστηριοτήτων.

Χρειάζεται επίσης αυτοί που συντονίζουν να αφουγκράζονται την εκάστοτε δυναμική της ομάδας και να είναι ευέλικτοι και έτοιμοι να τροποποιήσουν ανάλογα τον προγραμματισμό τους. Να επιμείνουν, για παράδειγμα, λίγο περισσότερο από όσο αρχικά υπολόγιζαν σε κάποια δραστηριότητα, να εγκαταλείψουν κάποια ή να εισαγάγουν νωρίτερα κάποια νέα, εφόσον κρίνουν ότι χρειάζεται.

Τέλος, νιώθουμε την ανάγκη να τονίσουμε πως στην περιγραφή του σεμιναρίου που ακολουθεί, όπως και σε άλλες ανάλογες περιγραφές, υπάρχουν παιχνίδια, δραστηριότητες και εργαλεία που μπορεί να φανούν πολύ χρήσιμα αν εφαρμοστούν την κατάλληλη για τη συγκεκριμένη ομάδα στιγμή. Με τον ίδιο τρόπο μπορεί να αποδειχτούν άχρηστα, αν εισαχθούν βεβιασμένα ή σε λάθος χρονική στιγμή. Όπως το καθ' όλα χρήσιμο «γαλλικό κλειδί» μπορεί να μας λύσει τα χέρια στην περίπτωση μιας χαλασμένης βρύσης, αλλά μας είναι παντελώς άχρηστο για να μαζέψουμε τα νερά από το πάτωμα, έτσι και μια εξαιρετική δραστηριότητα ευαισθητοποίησης στα ανθρώπινα δικαιώματα μπορεί να μην έχει κάτι να προσφέρει σε μια ομάδα που έχει ήδη αναπτύξει τέτοιες ευαισθησίες. Κι αυτό ανεξάρτητα από το πόσο απόλαυσε τη συγκεκριμένη δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός κατά τη διάρκεια ενός επιμορφωτικού σεμιναρίου. Άρα είναι αναγκαία η ευελιξία να επιλέγει κανείς το κατάλληλο εργαλείο (γαλλικό κλειδί ή σφουγγαρίστρα;) ανάλογα με τα δεδομένα κάθε ομάδας.

Ενότητα 2. Περιγραφή του επιμορφωτικού εργαστηρίου

Αρκετές από τις δραστηριότητες και τις τεχνικές που ακολουθούν εντοπίζονται στην ελληνική βιβλιογραφία του δημιουργικού θεάτρου (Γκόβας, 2003· Χολέβα, 2010), του Εκπαιδευτικού Δράματος (Αυδή & Χατζηγεωργίου, 2007, 2018), του Θεάτρου του Καταπιεσμένου (Boal, 1995, 2013), καθώς και σε δημοσιευμένο εκπαιδευτικό υλικό (UNHCR, 2009, 2013, 2014, 2019).

Ημέρα 1η (διάρκεια 5 ώρες)

Μέρος Α: Γνωριμία και δημιουργία κλίματος ομάδας

Η ομάδα των επιμορφωτών επιλέγει συνήθως 2 ή 3 δραστηριότητες από τις παρακάτω και αφιερώνει περίπου 30' για την προετοιμασία και το ζέσταμα της ομάδας ανάλογα με τη διάθεση και την ενέργεια των συμμετεχόντων. Την πρώτη μέρα επιλέγονται συνήθως περισσότερες δραστηριότητες γνωριμίας, ενώ τις επόμενες δύο μέρες επιλέγονται κινητικές δραστηριότητες, που ξεμουδιάζουν το σώμα ή/και δραστηριότητες αντανάκλαστικών.

Ο τέλειος κύκλος

Σχηματίζουμε κύκλο χωρίς να πιάνουμε χέρια. Τσεκάρουμε τα πόδια μας: δεν πρέπει να είναι ούτε πιο μέσα ούτε πιο έξω από τα πόδια των διπλών μας. Σε κλάσματα δευτερολέπτου ο τέλειος κύκλος έχει επιτευχθεί! Μπορούμε να επιβεβαιώσουμε την τελειότητά του αν μπορούμε να δούμε τους παραδιπλανούς μας χωρίς να χρειάζεται να σκύψουμε.

Γνωριμία – σύντομες συναντήσεις

Περπατάμε στον χώρο ελεύθερα, αλλάζοντας κατευθύνσεις και καλύπτοντας τα κενά. Όταν ακούγετα «ΣΤΟΠ!», γινόμαστε ζευγάρι με το πρώτο άτομο που συναντάμε. Για μερικά δευτερόλεπτα *συστηνόμαστε (όνομα και κάτι που μας συνέβη σήμερα, π.χ. από πού ήρθαμε)*. Αυτό είναι το άτομο #1 για μας. Περπατάμε ξανά. Στο «ΣΤΟΠ!» συναντιόμαστε και γινόμαστε ζευγάρι με ένα νέο άτομο. Τώρα προσπαθούμε σε λίγα δευτερόλεπτα να *βρούμε κάτι κοινό* μαζί του (ας μην είναι από τα προφανή, π.χ. χρώμα που



φοράμε ή τα μαλλιά μας). Αυτό είναι το #2 άτομο. Το παιχνίδι μπορεί να συνεχιστεί σε αυτή τη φάση για όσους γύρους ακόμη θέλουμε και κάθε φορά μοιραζόμαστε κάτι διαφορετικό με το άτομο που συναντάμε.

Στη συνέχεια, περπατάμε στον χώρο, αλλά μαζί με το «ΣΤΟΠ!» ακούγεται επίσης ένας αριθμός, π.χ. το #1. Σε κλάσματα δευτερολέπτου θα πρέπει να εντοπίσουμε το άτομο με τον αριθμό αυτό και να πάμε δίπλα του! Μήπως μπορούμε να κρατήσουμε το ζευγάρι μας #1 με το ένα χέρι και με το άλλο χέρι να αναζητήσουμε το χέρι του #3 ζευγαριού μας;

Κύκλος με ονόματα

Μπαίνουμε σε κύκλο χωρίς να πιάνουμε χέρια. Έχουμε 1,5 λεπτό να χαλάσουμε και να ξαναφτιάξουμε τον κύκλο. Αυτή τη φορά, χωρίς να μιλάμε, θα μπούμε στον κύκλο σε αλφαβητική σειρά ανάλογα με το πρώτο γράμμα του μικρού μας ονόματος. Μπορούμε να δείξουμε τα ονόματά μας και να συνεννοηθούμε με νοήματα ή οποιονδήποτε άλλο μη λεκτικό τρόπο!

Πέρνα το «ζιπ»!

Πρόκειται για παιχνίδι ετοιμότητας, συντονισμού και αντανakλαστικών. Η ομάδα σχηματίζει κύκλο. Ένας παίκτης ξεκινάει στέλνοντας ένα «ζιπ», δηλαδή παλαμάκι, στον συμπαίκτη στα δεξιά του λέγοντας ταυτόχρονα τη λέξη «ζιπ». Ο διπλανός του συνεχίζει την ίδια κίνηση, κι έτσι το «ζιπ» ταξιδεύει από τον έναν στον άλλον στον κύκλο. Όταν ολοκληρωθεί ο κύκλος, επαναλαμβάνουμε όσο πιο γρήγορα μπορούμε.

Αν κάποιος θέλει να αλλάξει τη φορά του «ζιπ», πριν το παραλάβει από τον συμπαίκτη του, πρέπει να σηκώσει το χέρι ψηλά και να φωνάζει «μπίονγκ». Το «ζιπ» τότε αλλάζει φορά. Στη συνέχεια, μπορούμε να εισαγάγουμε κι άλλο ή κι άλλα «ζιπ» προς διάφορες κατευθύνσεις. Το παιχνίδι πρέπει να παίζεται πολύ γρήγορα.

Ο Δράκουλας

Η ομάδα σχηματίζει κύκλο. Στο κέντρο του κύκλου ένας από τους συμμετέχοντες αναλαμβάνει τον ρόλο του Δράκουλα. Ο Δράκουλας επιλέγει κάποιον από τον κύκλο και προχωρά απειλητικά προς το μέρος του κοιτάζοντάς τον στα μάτια. Το «μελλοντικό θύμα» μπορεί, για να σωθεί, να φωνάζει το όνομα κάποιου άλλου από την ομάδα, αναγκάζοντας τον Δράκουλα να αλλάξει πορεία και να κινηθεί προς τον συμμετέχοντα που ακούστηκε το όνομά του. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ο Δράκουλας να καταφέρει να αγγίξει κάποιον. Στην περίπτωση αυτή, το θύμα παίρνει τη θέση του Δράκουλα στο κέντρο του κύκλου και το παιχνίδι ξαναρχίζει!

Παραλλαγή: Για να σωθεί το μελλοντικό «θύμα» του Δράκουλα, ζητάει με το βλέμμα βοήθεια από έναν άλλο στον κύκλο, ελπίζοντας ότι το μέλος της ομάδας στο οποίο απευθύνει το βλέμμα θα θυμηθεί το όνομά του, θα τον φωνάξει και θα τον σώσει. Όταν συμβεί αυτό, ο Δράκουλας κινείται απειλητικά προς αυτόν που είπε το όνομα κ.ο.κ.

Φρουτοσαλάτα

Καθόμαστε σε καρέκλες σε κύκλο, ενώ ένας παίκτης μένει όρθιος στο κέντρο. «Μοιράζει» σε όλους φρούτα: «Εσύ είσαι μήλο, εσύ αχλάδι, εσύ μπανάνα» (μέχρι τρία φρούτα, που επαναλαμβάνονται). Έτσι είμαστε μήλα, κάποιοι μπανάνες, κάποιοι αχλάδια. Ο μόνος τρόπος να μπορέσει να καθίσει αυτός που βρίσκεται στο κέντρο του κύκλου είναι να πάρει τη θέση κάποιου άλλου, αφού τον αναγκάσει να σηκωθεί. Έτσι, ζητάει «Να σηκωθούν και να αλλάξουν θέση όλα τα...» και λέει ένα φρούτο. Την ώρα που τα φρούτα αλλάζουν θέση, πρέπει να βρει μια καρέκλα να καθίσει, αφήνοντας προφανώς κάποιον άλλον όρθιο στο κέντρο του κύκλου. Στη συνέχεια, μπορούμε να φωνάζουμε περισσότερα φρούτα ή και «φρουτοσαλάτα», ώστε να σηκωθούν και να αλλάξουν θέση όλοι.

Να σηκωθούν και να αλλάξουν θέση όλοι όσοι...

Παραλλαγή του παιχνιδιού «φρουτοσαλάτα». Αυτός που βρίσκεται όρθιος στη μέση του κύκλου συμπληρώνει τη φράση «Να σηκωθούν και να αλλάξουν θέση όλοι όσοι...» με κάτι που αφορά οπωσδήποτε τον ίδιο. Δεν επιτρέπεται, για παράδειγμα, να πει «Να σηκωθεί και να αλλάξει θέση όποιος φοράει αθλητικά παπούτσια» αν ο ίδιος φοράει πέδιλα. Η συμπλήρωση της φράσης σταδιακά περνάει σε πιο εσωτερικά πράγματα. Για παράδειγμα, «Να σηκωθούν και να αλλάξουν θέση όλοι όσοι θέλουν/τους αρέσει/δεν τους αρέσει/φοβούνται/αγαπάνε κάτι» κ.ο.κ. Στο τέλος ακούγεται: «Να σηκωθούν και να αλλάξουν θέση όλοι όσοι έχουν κάποιον πρόγονο που μιλά ή μιλούσε κάποια άλλη μητρική γλώσσα εκτός από την ελληνική».

Συνέντευξη – αληθινές ιστορίες

Ζητάμε από τους συμμετέχοντες που άλλαξαν θέση στο τελευταίο μέρος της «φρουτοσαλάτας» να δώσουν στην ομάδα περισσότερα στοιχεία γι' αυτή την πτυχή τους. Η ομάδα τους κάνει ερωτήσεις, κι εκείνοι απαντούν μόνο σε αυτά που τους ρωτάμε.

Το τελευταίο δίνει την ευκαιρία στους συμμετέχοντες να σκεφτούν και να υποβάλουν κατάλληλες ερωτήσεις, ώστε να πάρουν όσο το δυνατόν περισσότερες και ουσιαστικές πληροφορίες, που να συνθέτουν μια ιστορία. Βοηθάει να θέσουμε ένα όριο στον αριθμό των ερωτήσεων που μπορεί να υποβάλει η ομάδα. Αυτός ο περιορισμός συμβάλλει στην ενεργητική ακρόαση. Η δραστηριότητα εισάγει την τεχνική **ανακριτική καρέκλα**.



Μέρος Β: Δυναμικές Εικόνες

Δυναμικές Εικόνες Ι – ατομική δημιουργία

α. Εικόνες χωρίς δοσμένο θέμα

Βαδίζουμε ελεύθερα στον χώρο αλλάζοντας κατευθύνσεις. Στη συνέχεια, βαδίζουμε γεμίζοντας τα κενά σε διάφορα επίπεδα (ψηλό, μεσαίο, χαμηλό) και σε διάφορους



ρυθμούς (αργά, γρήγορα, τρέχοντας, από το 1 ως το 5). Σταματάμε με το «ΣΤΟΠ». Ο συντονιστής ακουμπά κάποιους, οι οποίοι μένουν ακίνητοι σαν αγάλματα ακριβώς στη θέση που τους βρήκε το «ΣΤΟΠ».

Οι υπόλοιποι γίνονται θεατές και **δίνουν τίτλους-λεζάντες** σε μεμονωμένα **αγάλματα** ή συμπλέγματα αγαλμάτων που δημιουργούνται.

Στη συνέχεια, για κάθε άγαλμα, αλλά και για ενότητες αγαλμάτων που έχουν δημιουργηθεί, οι θεατές καλούνται να απαντήσουν στα ερωτήματα:

Τι βλέπω;

Τι νομίζω ότι αισθάνεται-ονται;

Τι εκφράζει;

Τι σχέσεις έχουν μεταξύ τους;

Τι νομίζω ότι συμβαίνει;

Τι συναισθήματα μου δημιουργούνται;

Είναι σημαντικό να παρατηρήσει κανείς την εσωτερική ενέργεια των σωμάτων-αγαλμάτων, κάτι που στη σκηνή είναι πάντα ορατό. Το σώμα μιλά από μόνο του, δεν στήνεται. Από τις εικόνες που δημιουργούνται προκύπτει ίσως ένα θέμα. Ενθαρρύνουμε τους θεατές να χρησιμοποιούν ρήματα για να περιγράψουν αυτό που βλέπουν.

β. Εικόνες στις οποίες δίνουμε θέμα αφού προκύψουν

Περπατάμε με τον ίδιο τρόπο στον χώρο. Στο «ΣΤΟΠ» ο συντονιστής απομονώνει μερικά σώματα με την παραπάνω διαδικασία. Τώρα οι θεατές προτείνουν το θέμα ή τη συνθήκη στο σύμπλεγμα των αγαλμάτων. Στη συνέχεια, ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες στο γλυπτό να το ξαναδουλέψουν, να προχωρήσουν προς τα μπρος ή προς τα πίσω στον χρόνο, για να ξεκαθαρίσουν λίγο περισσότερο οι συνθήκες. Οι θεατές ξαναδίνουν ανατροφοδότηση. Έτσι με τη συνεργασία θεατών-αγαλμάτων προκύπτει μια πληρέστερη εικόνα.

γ. Εικόνες με δοσμένο θέμα – ατομική δημιουργία

Σε κάποια επόμενη φάση δίνεται στην ομάδα μία λέξη και με το σύνθημα του συντονιστή όλοι παίρνουν μια θέση στον χώρο. Οι λέξεις που δίνονται είναι στην αρχή απλές, όπως «βουνό», «θάλασσα», «ποδήλατο», «διαγώνισμα» κ.ά.

Παρατηρείται πως συνήθως η στάση που παίρνει το σώμα στην αρχή είναι απλώς περιγραφική. Αφού το επισημάνουμε, ζητάμε από τους συμμετέχοντες να αποφύγουν την περιγραφική, σχηματική αναπαράσταση της λέξης και να αφήσουν το σώμα τους να οδηγηθεί από κάποια προσωπική ανάμνηση, αίσθηση κ.ο.κ. Παρατηρούμε πως με αυτό τον τρόπο η εικόνα που φτιάχνει κάθε σώμα γίνεται εκφραστική, ερμηνευτική. Για παράδειγμα, στο άκουσμα της λέξης «θάλασσα», δεν αναπαριστά κανείς απλώς κάποιον που κολυμπά, αλλά δείχνει με το σώμα όποια αίσθηση του προκαλείται.

Δυναμικές Εικόνες II – ομαδική δημιουργία

α. Ομαδική εικόνα με δοσμένο θέμα με την τεχνική «Ένας τη φορά»

Δίνεται στην ομάδα το θέμα «Το εκπαιδευτικό σύστημα όπως είναι σήμερα». Με την τεχνική «ένας τη φορά», οι συμμετέχοντες δημιουργούν ομαδικά μια εικόνα, ένα ομαδικό γλυπτό, μπαίνοντας ένας ένας σταδιακά στον χώρο που ορίσαμε γι' αυτό. Κάθε φορά που κάποιος μπαίνει και συμπληρώνει ένα κομμάτι της εικόνας με το σώμα του, οι υπόλοιποι τον παρατηρούν για μερικά δευτερόλεπτα χωρίς να σχολιάζουν. Ακολουθεί ο επόμενος. Εάν περισσότερα από ένα σώματα κινηθούν ταυτόχρονα προς την ομαδική εικόνα, θα πρέπει να σταματήσουν, να συνηνοηθούν μη λεκτικά και να επιτρέψουν σε ένα μόνο να προχωρήσει.

Η εικόνα-ομαδικό γλυπτό που θα δημιουργηθεί συνήθως αποτελεί συνδυασμό θετικών και αρνητικών στοιχείων. Ενθαρρύνουμε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν κι άλλες παραμέτρους του θέματος και να τις εκφράσουν με το σώμα τους, αποφεύγοντας να επαναλαμβάνουν στοιχεία που ήδη υπάρχουν.

β. Άλλαξέ το! (Forum Theatre)

Με την ίδια τεχνική (ένας τη φορά) μπαίνουμε και δημιουργούμε μια ομαδική εικόνα. Αυτή τη φορά όμως προσπαθούμε με το σώμα μας, ή αλλάζοντας κάτι στο σώμα κάποιου άλλου, να την αλλάξουμε προς το καλύτερο, να γίνει δηλαδή «το εκπαιδευτικό σύστημα όπως θα θέλαμε να είναι». Η άσκηση αυτή αποτελεί εισαγωγή στο Θέατρο της Αγοράς (Forum Theatre), που αξιοποιείται όταν θέλουμε να διερευνήσουμε και να επεξεργαστούμε μια κατάσταση που μας καταπιέζει. Στο πρώτο στάδιο, εικονοποιούμε την ισχύουσα κατάσταση και στο δεύτερο δημιουργούμε την ιδανική εικόνα, το πώς θα θέλαμε να είναι τα πράγματα. Η ουσία του Forum Theatre βρίσκεται ουσιαστικά στο τρίτο στάδιο, όπου προσπαθούμε να εντοπίσουμε ποιες από τις αλλαγές που χρειάζεται να επιφέρουμε για να οδηγηθούμε στο ιδανικό είναι εφικτές και ποιες αποτελούν μη ρεαλιστικές, «μαγικές» λύσεις. Αυτό το στάδιο δουλειάς ξεπερνά το περιεχόμενο του συγκεκριμένου σεμιναρίου.

Δυναμικές Εικόνες III – ντοκουμέντα και ομαδικές εικόνες

α. Χωρισμός ομάδων: Κινούμαστε ελεύθερα στον χώρο, όπως περιγράφεται παραπάνω. Με το σύνθημα του συντονιστή, μένουμε ακίνητοι ενώνοντας ανάλογα κάθε φορά: δύο αγκώνες, τρεις πλάτες, τέσσερα μέτωπα, πέντε αριστερούς ώμους κ.ο.κ. Δημιουργούμε με τον τρόπο αυτό ισάριθμες υπο-ομάδες.

β. Τα ντοκουμέντα ως εργαλεία δημιουργίας δυναμικών εικόνων

Σε κάθε ομάδα δίνεται ένα διαφορετικό «ντοκουμέντο» ως ερέθισμα για να δουλέψει για λίγη ώρα (ενδεικτικά: ένα δημοτικό τραγούδι, ένα άρθρο με στατιστικά στοιχεία, μια προσωπική μαρτυρία, μια φωτογραφία, ένα απόσπασμα από κάποιο λογοτεχνικό κείμενο κ.ά.). Σε κάποια ομάδα μπορούμε να δώσουμε και δύο διαφορετικού τύπου



ντοκουμέντα μαζί. Μπορούμε επίσης να ζητήσουμε από μια ομάδα να επιλέξει ως ντοκουμέντο κάποια από τις αφηγήσεις που ακούστηκαν στο Α' μέρος, στη δραστηριότητα «συνέντευξη-αληθινές ιστορίες». Η μια ομάδα δεν γνωστοποιεί στην άλλη τα ντοκουμέντα της. Για παραδείγματα ντοκουμέντων, βλ. Παράρτημα 1 (σελ. 260).

Οι ομάδες έχουν στη διάθεσή τους 20 λεπτά για να: α) κουβεντιάσουν την ουσία του ντοκουμέντου που τους δόθηκε και β) να δημιουργήσουν μια ομαδική δυναμική εικόνα που να περιλαμβάνει τα σημαντικότερα στοιχεία του. Έχουν στη διάθεσή τους 4 εργαλεία για να επικοινωνήσουν τα νοήματα που θέλουν:

- τη στάση του σώματος
- την έκφραση του προσώπου
- την κατεύθυνση του βλέμματος
- τη χωροταξική τοποθέτηση των σωμάτων

Όταν ολοκληρώσουν, οι ομάδες παρουσιάζουν μία-μία τις δυναμικές εικόνες τους στους υπόλοιπους. Ο συντονιστής καλεί τους θεατές να απαντήσουν σε ερωτήματα που αφορούν: α) το περιεχόμενο, όπως στις πρώτες δραστηριότητες της ενότητας Δυναμικές Εικόνες. Τι συμβαίνει; Ποιοι είναι αυτοί οι άνθρωποι; Πού βρίσκονται; Πότε; Τι σχέσεις έχουν μεταξύ τους;

αλλά και β) τη μορφή και την αισθητική της εικόνας (χρήση επιπέδων, χώρου κ.ά).

Ο σχολιασμός και οι ερμηνείες από τους θεατές γίνονται χωρίς να γνωρίζουν το αρχικό ερέθισμα (ντοκουμέντο) της ομάδας που παρουσιάζει.

Η ομάδα που παρουσιάζει δεν απαντά στα σχόλια, παρά μόνο ακούει και καταγράφει.



γ. Αναστοχασμός σε ομάδες

Οι ομάδες συγκεντρώνονται για λίγο ξεχωριστά και συζητούν τα σχόλια των θεατών σε σχέση με τον στόχο που είχαν θέσει. Σε ποιο βαθμό έγιναν αντιληπτά όσα τους απασχόλησαν; Μήπως κάποιο σώμα πρέπει να σταθεί αλλιώς/αλλού προκειμένου να είναι πιο ορατό το μήνυμα που θέλουν να μεταδώσουν; Μήπως ακούστηκε κάποια ιδέα που δεν είχε σκεφτεί η ομάδα και θέλει να την ενσωματώσει; Τι θα μπορούσε να βελτιωθεί για να γίνει πιο σαφής, πιο αποτελεσματική η δουλειά τους;

Μέρος Γ: Αποφόρτιση 1ης Ημέρας

Ομαδικός ρυθμός

Βρίσκουμε έναν ρυθμό απλό με τα δάχτυλά μας, σε κύκλο. Μόλις τον σταθεροποιήσουμε, σταματάμε πια να τον χτυπάμε, αλλά τον συγκρατούμε στο μυαλό μας απαράλλακτο. Έπειτα από 4 χρόνους θα πρέπει να ξεκινήσουμε όλη η ομάδα ταυτόχρονα!

Στη συνέχεια, αφού συγκρατούμε τον ρυθμό στο μυαλό μας, ξεκινάει ένας τη φορά, με τη σειρά, να χοροπηδάει. Ο ρυθμός πρέπει να διατηρηθεί ίδιος για όλους! Ο αντίστοιχος χτύπος («θέση») είναι η στιγμή της προσγειώσης.

Μόλις ολοκληρωθεί ο κύκλος, χοροπηδάμε ανά δύο, στον επόμενο γύρο ανά τρεις κ.ο.κ.

Ημέρα 2η (διάρκεια 9 ώρες)

Μέρος Α. Ζέσταμα

Επιλέγονται κάποιες μόνο από τις παρακάτω προτεινόμενες δραστηριότητες.

Μαγνήτης

Ο εμπυκωτής κρατάει στο χέρι του ψηλά έναν φανταστικό (αόρατο) μαγνήτη. Απέναντί του στέκονται οι συμμετέχοντες μαζεμένοι σαν μια γροθιά. Τους κατευθύνει από μακριά με το χέρι στον χώρο, σε διάφορες κατευθύνσεις (αριστερά, κάτω, δεξιά, πίσω κ.ο.κ.).

Η δραστηριότητα αυτή είναι και μια ωραία ιδέα για να βγει η ομάδα για διάλειμμα ή ένας ευχάριστος, απολαυστικός τρόπος να μπει ξανά στην τάξη.



Παλαμάκι

Η ομάδα σχηματίζει κύκλο. Οι πρώτοι τρεις στον κύκλο ακολουθούν την παρακάτω οδηγία: ο δεύτερος χαμηλώνει λυγίζοντας τα γόνατα, ενώ ο πρώτος και ο τρίτος γυρνούν, ώστε να βλέπουν ο ένας τον άλλο, και χτυπούν ταυτόχρονα ένα παλαμάκι πάνω από το κεφάλι του δεύτερου. Στη συνέχεια, είναι η σειρά του τρίτου κατά σειρά παίκτη να χαμηλώσει για να χτυπήσουν παλαμάκι πάνω από το κεφάλι του ο δεύτερος και ο τέταρτος κ.ο.κ. Το παιχνίδι είναι πιο εύκολο στην πράξη παρά στην περιγραφή!

Όταν ο κύκλος ολοκληρωθεί, μπορούμε να επαναλάβουμε, προσπαθώντας να διατηρήσουμε έναν σταθερό ρυθμό στα παλαμάκια, αλλά και επιταχύνοντας από κύκλο σε κύκλο τον ρυθμό. Το παιχνίδι παίζεται χωρίς λόγια.

Κολομβιανή ύπνωση

Σε όλη την ενότητα που αρχίζει τώρα χρησιμοποιούμε ατμοσφαιρική μουσική χωρίς λόγια.



Περπατάμε στον χώρο και με το σύνθημα του συντονιστή σταματάμε και φτιάχνουμε ζευγάρια. Ο ένας βάζει την παλάμη του μπροστά στο πρόσωπο του άλλου σε απόσταση είκοσι εκατοστών περίπου. Με την παλάμη του τον οδηγεί στον χώρο αξιοποιώντας όλα τα επίπεδα (πάνω, κάτω, μεσαίο). Εκείνος που οδηγείται φροντίζει να μη χάνει την επαφή με την παλάμη του οδηγού του. Τα δύο σώματα ακολουθούν το ένα το άλλο σαν να χορεύουν. Αλλαγή ρόλων με οδηγία του συντονιστή. Το παιχνίδι λειτουργεί όταν γίνεται σε σιωπή.



Κινώ τη μαριονέτα

Η ομάδα χωρίζεται σε ζευγάρια. Επιλέγω ένα μέρος του σώματος του ζευγαριού μου (μύτη, χέρι, πόδι, ώμο κ.ά.) και τον κινώ σαν να κρατώ ένα σκοινάκι που μας συνδέει. Επιλέγω να εναλλάσσω τα μέρη που τραβώ για να τον κινήσω σαν να είναι η μαριονέτα μου. Αλλαγή ρόλων με οδηγία του συντονιστή. Το παιχνίδι λειτουργεί όταν γίνεται σε σιωπή.

Οδηγώ τον «τυφλό»

Η ομάδα χωρίζεται σε ζευγάρια. Ο Α πιάνει τον Β από τον ώμο και τη μέση και τον οδηγεί προσεκτικά στον χώρο. Ο Β είναι με ανοιχτά μάτια στην αρχή και στη συνέχεια τα κλείνει. Ο Α, ο οδηγός, αφού «ταξιδέψει» για λίγη ώρα τον «τυφλό» του στον χώρο, σταματά μαζί του, τον αφήνει και αλλάζει «τυφλό», οδηγεί δηλαδή ένα καινούργιο άτομο, που έχει κλειστά τα μάτια. Με οδηγία του συντονιστή τα ζευγάρια σταματούν να κινούνται στον χώρο, κάθε οδηγός έρχεται μπροστά στον νέο του «τυφλό» και του αποκαλύπτει όταν εκείνος ανοίγει σιγά σιγά τα μάτια του. Αλλαγή ρόλων. Η άσκηση λειτουργεί όταν γίνεται σε σιωπή.

Οδηγώ τον «τυφλό» ανάμεσα από «εμπόδια» (φωτογραφίες και ντοκουμέντα)

Ενώ τα ζευγάρια συνεχίζουν να οδηγούν στον χώρο καθέννας τον «τυφλό» του, οι συντονιστές τοποθετούν στο πάτωμα κάποια εμπόδια και ζητούν από τους συμμετέχοντες να αποφύγουν να τα πατήσουν. Αυτά τα εμπόδια είναι αναποδογυρισμένες φωτογραφίες-στιγμιότυπα από το ταξίδι των προσφύγων και αποκαλύπτονται σιγά σιγά στους οδηγούς. Εκείνοι καλούνται να επιλέξουν μία από όλες τις φωτογραφίες και να σταθούν μπροστά της με το ζευγάρι τους. Οι «τυφλοί» ανοίγουν τα μάτια τους και αντικρίζουν κι αυτοί το ντοκουμέντο.

Κίνηση με συνθήκη και εσωτερικός μονόλογος

Τα ζευγάρια χωρίζονται. Καθένας επιλέγει μία μόνο φωτογραφία και οι συντονιστές δίνουν την οδηγία: «Περπατήστε με τη συνθήκη του τόπου, του χρόνου και της κατάστασης που δείχνει η φωτογραφία την οποία επιλέξατε. Βρίσκεστε εκεί και είστε κάποιος από τα πρόσωπα της φωτογραφίας». Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες (σε ρόλο πλέον) καλούνται, ενώ περπατούν, να εξωτερικεύσουν τον εσωτερικό τους μονόλογο. Ο εσωτερικός μονόλογος αρχίζει να εξωτερικεύεται ως ψίθυρος στην αρχή και στη συνέχεια όλο και δυναμώνει με την παρότρυνση των συντονιστών, ώσπου να γίνει κραυγή.

Έξοδος από τον ρόλο/Βγαίνω από το δάσος με τις αράχνες

Σε αυτή τη φάση οι συμμετέχοντες χρειάζεται να «τινάξουν» τον ρόλο από πάνω τους και να επανέλθουν στο εδώ και τώρα. Τους ζητάμε να σχηματίσουν κύκλο και να φανταστούν ότι μόλις βγήκαν από ένα δάσος με πυκνά κλαδιά, γεμάτο ιστούς αράχνης, που πρέπει να τινάξουν από τα μαλλιά, το πρόσωπο, τον λαιμό, τους ώμους, την κοιλιά, την πλάτη, σταδιακά από όλο τους το σώμα. Οι ιστοί δεν ξεκολλάνε εύκολα, χρειάζεται να τρίψουμε δυνατά για να φύγουν.

Μέρος Β. Δυναμικές Εικόνες και Ιστορίες

Δυναμικές Εικόνες IV – ντοκουμέντα και ιστορίες με εικόνες

α. Παρελθόν-παρόν-μέλλον

Σε συνέχεια της δραστηριότητας Δυναμικές Εικόνες III της 1ης Ημέρας του σεμιναρίου, κάθε ομάδα καλείται να δημιουργήσει δύο ακόμη εικόνες: μία από το παρελθόν και μία από το μέλλον της αρχικής εικόνας που έχουν ήδη δημιουργήσει. Η πρώτη μπορεί να αναδεικνύει τις *αιτίες* που οδήγησαν στην αρχική εικόνα (τώρα 2η), ενώ η τελευταία μπορεί να δείχνει τα *αποτελέσματα* ή το πού έχουν φτάσει οι ήρωες ύστερα από καιρό.

β. Προσθέτοντας νέα στοιχεία ή/και εργαλεία

Σε κάθε ομάδα δίνεται η οδηγία να προσθέσουν κάποιο (καλύτερα ένα μόνο στην αρχή) από τα παρακάτω εργαλεία:

- *ηχητικά στοιχεία* (ήχους, χτύπους, σφυρίγματα, θορύβους κ.ά.)
- *κινητικές λεπτομέρειες* που προσθέτουν στα νοήματα των εικόνων μια ρυθμική επαναλαμβανόμενη ή μια σύντομη κίνηση, για παράδειγμα. Όχι περιγραφικές κινήσεις ή στοιχεία που ήδη υπάρχουν στις εικόνες.
- *στοιχεία/εικόνες/περιγραφές από τις αφηγήσεις της 1ης Ημέρας* (συνέντευξη-προσωπικές ιστορίες). Βλ. παραπάνω.
- *σκηνικά αντικείμενα*
- *στοιχεία λόγου* (λέξεις ή φράσεις από το ντοκουμέντο τους, όχι κατ' ανάγκην ολόκληρο)
- Στο τέλος δίνεται στις ομάδες η *Οικουμενική Διακήρυξη για τα Ανθρώπινα Δικαιώματα*. Συνδέουν την ιστορία που αφηγούνται μέσα από το τρίπτυχο των δυναμικών εικόνων με την Οικουμενική Διακήρυξη, διασφαλίζουν δηλαδή ότι τα πιο σχετικά άρθρα με την ιστορία τους γίνονται όντως αντιληπτά από τους θεατές.



Δυναμικές Εικόνες V – παρουσίαση, αναστοχασμός και τεχνικές Εκπαιδευτικού Δράματος

Οι ομάδες παρουσιάζουν το τρίπτυχο των εικόνων τους στην ολομέλεια, η οποία καλείται να εντοπίσει την ιστορία που αυτό αφηγείται. Ποιοι είναι οι πρωταγωνιστές; Πού βρίσκονται; Τι τους συμβαίνει; Σε ποιες συνθήκες; Ποια είναι τα αίτια αυτού που συμβαίνει; Οι συνέπειες; Η ιστορία αφορά συγκεκριμένα πρόσωπα, λαούς ή αφηρημένες έννοιες; Τι συναισθήματα μπορεί να νιώθουν τα πρόσωπα της ιστορίας και τι συναισθήματα μας προκαλούνται ως θεατές;

Για την περαιτέρω επεξεργασία και το χτίσιμο κάθε ιστορίας, αξιοποιούμε επιτόπου κάποιες τεχνικές Εκπαιδευτικού Δράματος. Για την εφαρμογή τους απαιτείται και η συμμετοχή των θεατών, οι οποίοι έτσι γίνονται συν-δημιουργοί της ιστορίας σε αυτό το στάδιο.

Ανίχνευση σκέψης (thought tracking)

Ο συντονιστής ακουμπά στον ώμο κάποιο χαρακτήρα μέσα στην εικόνα κι εκείνος λέει φωναχτά τις βαθύτερες σκέψεις του. Έτσι μας δίνονται πληροφορίες που μπορεί μέχρι αυτή τη στιγμή να μην ήταν ορατές όσον αφορά τη συνθήκη, τις σκέψεις, τα συναισθήματά του ή ακόμη και το ποιος είναι.

Οι προθέσεις του χαρακτήρα (Doubling)

Ο συντονιστής παρατηρεί τις εικόνες και τη στάση του σώματος των χαρακτήρων. Επιλέγει κάποιον χαρακτήρα και ανάλογα με αυτό που φαίνεται να εκφράζει, ο συντονιστής ξεκινά μια φράση σε πρώτο πρόσωπο, την οποία συμπληρώνει ο χαρακτήρας. Ο σκοπός είναι να συγκεκριμενοποιηθούν οι προθέσεις του και να εμβαθύνουμε στον συγκεκριμένο ρόλο ή/και στο περιεχόμενο της σύνθεσης. Ενδεικτικές φράσεις: «Σκέφτομαι ότι...», «Μακάρι να...», «Αχ, και να...», «Πόσο θα ήθελα να...», «Φοβάμαι/ανησυχώ μήπως...».

Εσωτερική φωνή (ή Μιλώ σαν τον ρόλο)

Κάποιος από τους θεατές, αν πιστεύει ότι μπορεί να μαντέψει τι σκέφτεται κάποιος ήρωας, πάει πίσω του, αντιγράφει τη στάση του και μιλάει σαν να είναι αυτός. Με τον τρόπο αυτό, δίνει ιδέες και πρόσθετα στοιχεία στην ομάδα που δημιούργησε το τρίπτυχο των δυναμικών εικόνων, τα οποία μπορεί να μην είχαν σκεφτεί μέχρι τώρα.

Πατώντας το play!

Με το σύνθημα του συντονιστή, οι παίκτες ζωντανεύουν για λίγες στιγμές τη δυναμική εικόνα, ώστε να γίνει αντιληπτό από τους θεατές τι κάνουν, τι σκέφτονται, τι λένε, πού βρίσκονται κτλ. Μπορούμε να επιτρέψουμε μόνο τη χρήση κίνησης ή λόγου, ή να ζητήσουμε από τους παίκτες να κινηθούν σε αργή κίνηση, ώστε να τους παρατηρήσουμε καλά κτλ.

Ανακριτική καρέκλα (hot seating ή καρέκλα της αλήθειας ή καυτό κάθισμα).

Ζητάμε από έναν ήρωα της ιστορίας που παρουσιάστηκε να καθίσει σε μια καρέκλα έχοντας απέναντι τους θεατές. Οι υπόλοιποι παίκτες βγαίνουν από τους ρόλους τους και κάθονται κι αυτοί ανάμεσα στο κοινό. Έχουμε τη δυνατότητα να του κάνουμε ερωτήσεις, όπως στην ενότητα των συνεντεύξεων της προηγούμενης ημέρας. Από τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις μπορεί να γεννηθεί/χτιστεί μια ιστορία και να φωτιστούν πτυχές του ήρωα, των σχέσεών του με τα άλλα πρόσωπα της ιστορίας, της κατάστασης κτλ. Μπορούμε να επαναλάβουμε τη διαδικασία με άλλους παίκτες. Με τον τρόπο αυτό ενισχύουμε την

- ενεργητική ακρόαση
- συνεργατικότητα (καθώς κάθε παίκτης καλείται να χιζίει στις απαντήσεις των προηγούμενων)
- συμμετοχή όλων
- απομάκρυνση ενός συμμετέχοντα από την πιθανή ταύτιση με έναν ήρωα στα μάτια των υπολοίπων
- τη συλλογική δημιουργία ενός ήρωα.



Διάδρομος συνείδησης

Σε περίπτωση που κάποιος ήρωας βρίσκεται σε δίλημμα προκειμένου να πάρει μια απόφαση, ένας εθελοντής συμμετέχων παίρνει τον ρόλο του και στέκεται στη μια πλευρά του χώρου. Τον διασχίζει μέχρι την απέναντι πλευρά, περνώντας μέσα από έναν διάδρομο που σχηματίζουν εκτός ρόλου οι υπόλοιποι παίκτες. Καθώς περνάει ανάμεσά τους, πρέπει να του λένε τις σκέψεις τους (να κάνει το Α ή το Β και γιατί να το κάνει). Στο τέλος του διαδρόμου πρέπει να αποφασίσει τι θα κάνει τελικά και να το δείξει με την κίνησή του.



Η δραστηριότητα μπορεί να επαναληφθεί με άλλον εθελοντή συμμετέχοντα στον διάδρομο, ώστε καθένας από τους υπόλοιπους να έχει την ευκαιρία να βελτιώσει τα επιχειρήματά του και να ελέγξει αν η απόφαση του ήρωα πάρθηκε μόνο σε σχέση με την επιχειρηματολογία που ακούστηκε.

Συλλογική συνείδηση (cop in the head ή οι φωνές στο μυαλό)

Επιλέγουμε έναν ήρωα που φαίνεται πως κατακλύζεται από σκέψεις και συναισθήματα σε κάποια στιγμή κορύφωσης και του ζητάμε να σταθεί στο κέντρο του χώρου διατηρώντας τη στάση του σώματος που μας οδήγησε να τον επιλέξουμε. Θέλουμε να διερευνήσουμε τι μπορεί να συμβαίνει μέσα του και πώς θα αντιδράσει τελικά. Ένας ένας οι



υπόλοιποι γίνονται ρόλοι της ιστορίας ή οι σκέψεις που μπορεί να του περνάνε από το μυαλό. Βρίσκουν μια φράση ή μια σύντομη πρόταση, την οποία του επαναλαμβάνουν συνέχεια συνοδεύοντάς τη από μια χαρακτηριστική κίνηση. Οι φωνές αυτές ακούγονται στην αρχή μία μία, διαδοχικά. Στη συνέχεια, ακούγονται επαναλαμβανόμενα, όλες μαζί, μέχρι που φτάνουν να επικαλύψουν η μία την άλλη, σαν τα γρανάζια και τα εξαρτήματα μιας «μηχανής» σκέψης στο μυαλό του ήρωα. Με το σύνθημα του συντονιστή η «μηχανή» σταματάει απότομα. Ο ήρωας μπορεί αυθόρμητα να πει ή να κάνει κάτι επηρεασμένος από όλες αυτές τις φωνές.

Γραφή σε ρόλο

Οι χαρακτήρες γράφουν ταυτόχρονα για ένα λεπτό ό,τι τους έρχεται στο μυαλό. Δεν αφήνουν το μολύβι παρά μόνο όταν ακούσουν «ΣΤΟΠ» από τον συντονιστή. Τα κείμενα που παράγονται μπορούν να αξιοποιηθούν με διάφορους τρόπους (σε δρώμενο, σε συνδυασμό με άλλα κείμενα, αποσπασματικά κ.ά.).

Σύνδεση του δρώμενου με την Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων

Ποια άρθρα της Διακήρυξης σχετίζονται με αυτό που βλέπουμε; Διασφαλίζονται ή καταπατώνται αυτά τα δικαιώματα στην ιστορία που παρουσιάζεται;

Στο τέλος κάθε παρουσίασης, κάθε ομάδα παρουσιάζει στο κοινό το αρχικό ερέθισμα-ντοκουμέντο που της δόθηκε, για να χτίσει την ιστορία που παρουσίασε.

Μέρος Γ. Περάσματα – ένα παιχνίδι προσομοίωσης

Τα Περάσματα είναι ένα βιωματικό παιχνίδι προσομοίωσης, που δημιουργήθηκε για την Ύπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες το 1995. Έναν χρόνο αργότερα έγινε η πρώτη προσαρμογή και μετάφραση του υλικού στα ελληνικά από τη λέκτορα τότε, αναπληρώτρια καθηγήτρια του ΤΕΑΠΗ Αθήνας Αλεξάνδρα Ανδρούσου (UNHCR, 2013). Στο παιχνίδι παίρνουν μέρος όλοι οι συμμετέχοντες του σεμιναρίου, οι οποίοι χωρίζονται σε ομάδες-οικογένειες. Καθένας αποτελεί μέλος μιας οικογένειας, το προφίλ της οποίας τους δίνεται.

Στη συνέχεια, οι οικογένειες αντιμετωπίζουν κάποιες συνθήκες που τους αναγκάζουν να αντιδράσουν και να αναζητήσουν στρατηγικές για κάθε επόμενο βήμα τους ως βίαια εκτοπισμένοι από τη χώρα τους.

Το παιχνίδι φτάνει μέχρι την είσοδο και την παραμονή κάποιων στην πρώτη χώρα εισόδου. Μέχρι τότε οι συμμετέχοντες βιώνουν κάποιες από τις συνθήκες διαβίωσης και επιβίωσης των προσφύγων, τις οποίες ενδεχομένως να μην είχαν φανταστεί.



Η θεατρικότητα, το αυτοσχεδιαστικό στοιχείο, οι απότομες αλλαγές δεδομένων και το παιχνίδι ρόλων κάνουν τους συμμετέχοντες, κατά κοινή τους ομολογία, να βιώνουν *τα Περάσματα* πολύ έντονα, παρότι πρόκειται απλώς για παιχνίδι ρόλων.

Τα τελευταία δέκα και πλέον χρόνια που το Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση περιλαμβάνει *τα Περάσματα* στις δράσεις του, η ανατροφοδότηση μας δείχνει πως αποτελεί έναν από τους πλέον αποτελεσματικούς τρόπους ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης σε θέματα προσφύγων.

Το υλικό έχει εκδοθεί και στα ελληνικά και περιλαμβάνει όλη τη διαδικασία, καθώς και τις προτεινόμενες δραστηριότητες με τις συνοδευτικές καρτέλες, προκειμένου να το υλοποιήσει κάποιος αποσπασματικά ή στο σύνολό του. Είναι σημαντικό να προσαρμόσει κανείς το υλικό ανάλογα με την ομάδα των μαθητών του, τον διαθέσιμο χώρο και χρόνο. Ιδανικό θα ήταν, για όποιον θέλει να αξιοποιήσει *τα Περάσματα*, να έχει πάρει μέρος στο παιχνίδι στο πλαίσιο ενός σεμιναρίου.

Νιώθουμε επίσης την ανάγκη να διευκρινίσουμε ότι *τα Περάσματα* στο πλαίσιο του 20ώρου σεμιναρίου που περιγράφεται υλοποιούνται προσαρμοσμένα στις ανάγκες και στις δυνατότητες ενηλίκων και γι' αυτό δεν προτείνουμε να υλοποιηθούν με τον ίδιο ακριβώς τρόπο με μαθητές. Παρ' όλα αυτά, για να γίνει πιο κατανοητό, ακολουθεί η περιγραφή των βασικών δραστηριοτήτων και των θεατρικών χαρακτηριστικών που περιλαμβάνει.

Τέλος, οφείλουμε να σημειώσουμε ότι αν και το παιχνίδι αυτό έχει μεγάλο αντίκτυπο στους συμμετέχοντες, προκειμένου να ενημερωθούν και να ευαισθητοποιηθούν για το προσφυγικό, δεν προτείνεται για ομάδες που περιλαμβάνουν πρόσφυγες.

Οδηγίες εκτός ρόλου

Ο συντονιστής εξηγεί στους συμμετέχοντες το πλαίσιο και τους κανόνες του παιχνιδιού και, μεταξύ άλλων, ενημερώνει ότι θα χρησιμοποιηθούν διάφοροι χώροι, ότι θα πάρουν μέρος όλοι και τι πρέπει να κάνει κάποιος για να βγει από το παιχνίδι και να ξαναμπει εάν αισθανθεί την ανάγκη.

Κάρτες ρόλων

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες, οι οποίες θα αποτελέσουν οικογένειες. Σε κάθε ομάδα-οικογένεια δίνεται ένα έντυπο με πληροφορίες που καλείται να συμπληρώσει. Τα στοιχεία που χρειάζεται να συμπληρωθούν είναι κυρίως τα ονόματα και οι ηλικίες των μελών κάθε οικογένειας. Έτσι οι συμμετέχοντες δημιουργούν καθένας τον ρόλο του.

Εμπόδια

Στο παιχνίδι εμφανίζονται συνεχώς εμπόδια, τα οποία οι συμμετέχοντες είναι αναγκασμένοι να αντιμετωπίσουν αποτελεσματικά. Κάποια απαιτούν άμεση αντίδραση (π.χ. διάβαση μέσα από ναρκοπέδιο), ενώ για άλλα τους δίνεται χρόνος να σκεφτούν και να συναποφασίσουν την καλύτερη στρατηγική (π.χ. πέρασμα συνόρων). Έτσι δημιουργού-



νται ευκαιρίες στους συμμετέχοντες να διαχειριστούν ομαδικά ή ατομικά μια κρίση, να επιχειρηματολογήσουν και να επιλέξουν την αποτελεσματικότερη κίνηση.

«Καθοδηγούμενος» αυτοσχεδιασμός

Καθώς εξελίσσεται το παιχνίδι, ο συντονιστής δίνει συνεχώς νέες πληροφορίες στις οικογένειες για το τι συμβαίνει, πού πρέπει να κατευθυνθούν, τι συνθήκες επικρατούν στην πορεία τους. Οι συμμετέχοντες ακολουθούν ως χαρακτήρες σε ρόλο (π.χ. παππούς, γιαγιά, μητέρα, πατέρας, παιδί κτλ.).

Ηχητικό τοπίο

Ο συντονιστής και η εμπυχωτική ομάδα δημιουργούν ηχητικά τοπία συνδυάζοντας ήχους από διάφορες πηγές. Έτσι δημιουργείται η ατμόσφαιρα που απαιτεί η συνθήκη που υπάρχει κάθε φορά (π.χ αεροπορικός βομβαρδισμός, επίθεση ενόπλων κ.ά.) και προκαλεί αυθόρμητες αντιδράσεις από τους συμμετέχοντες σε ρόλο.

Απομόνωση μιας αίσθησης ή μιας δύναμης

Σε διάφορες φάσεις του παιχνιδιού, τα μέλη των οικογενειών (όλοι ή κάποιοι) χάνουν μία από τις αισθήσεις τους ή κάποια ικανότητά τους. Δεν μπορούν να δουν, για παράδειγμα, ή ενώ περνούν το ναρκοπέδιο, κάποιος τραυματίζεται και δεν μπορεί να περπατήσει. Αυτές οι συνθήκες εισάγονται ώστε να προκαλούνται κλυδωνισμοί στις σχέσεις και στις ισορροπίες μέσα στις οικογένειες και να ανακατανέμονται οι ευθύνες ανάμεσα στους παίκτες.

Μετατροπή χώρου - περιήγηση

Η σχολική αίθουσα, οι διάδρομοι, το προαύλιο, οι σκάλες μετατρέπονται σε πλατεία που βομβαρδίζεται, σε καταφύγιο, σε ναρκοπέδιο, σε κέντρο κράτησης, σε συνοριακό σταθμό. Για να συμβεί αυτό, χρησιμοποιούμε υφάσματα, καρτέκλες, θρανία και αντικείμενα που υπάρχουν ήδη στον χώρο. Μετά την περιήγηση στους χώρους αυτούς σε ρόλο μελών οικογένειας, οι συμμετέχοντες ενδέχεται να μην αναγνωρίσουν ότι οι χώροι στους οποίους κινήθηκαν ήταν η τάξη τους ή η μεγάλη αίθουσα που τόσο καλά γνωρίζουν.



Δάσκαλος σε ρόλο

Ο συντονιστής και η εμπυχωτική ομάδα του παιχνιδιού αναλαμβάνουν διάφορους ρόλους κατά τη διάρκεια του. Γίνονται διακινητές, ληστές, συνοριοφύλακες, υπάλληλοι υπηρεσίας ασύλου, αστυνομικοί, ντόπιος πληθυσμός κ.ά. Για να το σηματοδοτήσουν αυτό, αξιοποιούν διακριτά στοιχεία ενδυμασίας, ένα καπέλο, για παράδειγμα, μια μπλούζα ή χαρακτηριστικά αντικείμενα.

Επικοινωνία σε ακατανόητη γλώσσα

Αυτή η γνωστή θεατρική άσκηση εντάσσεται στα *Περάσματα* ως μια συνθήκη που δυσκολεύει την επίτευξη του τελικού στόχου. Οι οικογένειες πρέπει να βρουν εναλλακτικούς τρόπους επικοινωνίας για να συνεννοηθούν και να γίνουν πειστικοί για το ποιο είναι και τι ζητούν, όταν ούτε η δική τους γλώσσα γίνεται κατανοητή ούτε οι ίδιοι καταλαβαίνουν τη γλώσσα των ανθρώπων με τους οποίους είναι κατεπείγουσα πολλές φορές ανάγκη να επικοινωνήσουν. Αναζητώντας τρόπους μη λεκτικής επικοινωνίας, με όχημα το σώμα και τα εκφραστικά τους μέσα, όπως επιτρέπει το θέατρο, οι συμμετέχοντες έχουν την ευκαιρία να προβληματιστούν για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει κανείς όταν δεν μιλά την κυρίαρχη γλώσσα μιας χώρας.

Μέρος Δ. Αποφόρτιση, αναστοχασμός, κλείσιμο 2ης ημέρας

Μετά το τέλος ενός σωματικά και συναισθηματικά απαιτητικού παιχνιδιού όπως είναι τα *Περάσματα*, είναι απαραίτητο να ακολουθήσει αποφόρτιση. Για τη συγκεκριμένη ενότητα αξιοποιούνται μια σειρά θεατρικών και άλλων δραστηριοτήτων με αυτό τον στόχο.

Έξοδος από τον ρόλο

Οι συμμετέχοντες δημιουργούν έναν κύκλο και κλείνουν τα μάτια τους κρατώντας τα διακριτικά του ρόλου τους στο χέρι (π.χ. το μαντίλι με το χρώμα της οικογένειάς τους). Ο συντονιστής του παιχνιδιού με ήρεμη φωνή διατρέχει συνοπτικά τα στάδια του παιχνιδιού και τις συνθήκες στις οποίες βρέθηκαν από την έναρξη μέχρι τη λήξη του. Θυμίζει πως όλο αυτό ήταν ένα παιχνίδι, οι ίδιοι ήταν ρόλοι και τους ζητά να ανοίξουν τα μάτια τους και να αποχαιρετήσουν τον ρόλο τους, αφήνοντας ή πετώντας το διακριτικό του μέσα στον κύκλο. Η ομάδα μπορεί να το κάνει αυτό ταυτόχρονα λέγοντας ή φωνάζοντας κάτι. Μπορούμε να ζητήσουμε από τους συμμετέχοντες να κινηθούν λίγο, να αλλάξουν θέσεις στον κύκλο, να «τινάξουν από πάνω τους τον ρόλο» με κινήσεις, να «τινάξουν» τον ρόλο του διπλανού τους από πάνω του κ.ά.

(Εναλλακτικά, μπορούμε να αξιοποιήσουμε στη δραστηριότητα «βγαίνω από το δάσος με τις αράχνες» που παρουσιάστηκε παραπάνω.)

Συζήτηση σε ομάδες-οικογένειες

Οι συμμετέχοντες συγκεντρώνονται στις ομάδες-οικογένειες που είχαν σχηματίσει και συζητούν, εκτός ρόλου πια, τη διαδικασία που πέρασαν. Αναστοχάζονται την εμπειρία τους, τα σημεία που τους δυσκόλεψαν περισσότερο, τα συναισθήματα και τις σκέψεις τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Συζήτηση στην ολομέλεια

Ένας εκπρόσωπος από κάθε ομάδα μεταφέρει στην ολομέλεια την εμπειρία του παιχνιδιού για την οικογένειά του, όπως συζητήθηκε στις μικρότερες ομάδες.





δες. Μπορούμε να ενισχύσουμε τη συζήτηση ενθαρρύνοντας τις ομάδες να μεταφέρουν σκέψεις, εντυπώσεις συναισθήματα και έντονα σημεία της διαδικασίας.

«Ζωντανή βιβλιοθήκη»

Έχοντας την εμπειρία από τις δραστηριότητες της συνέντευξης και της ανακριτικής καρέκλας, οι συμμετέχοντες έχουν σε αυτή τη φάση του σεμιναρίου την ευκαιρία να απευθύνουν ερωτήσεις σε ένα άτομο που έχει περάσει πραγματικά από μια τέτοια διαδικασία. Συνεργάτες πρόσφυγες που ζουν χρόνια στην Ελλάδα συμμετέχουν ως προσκεκλημένοι, για να δώσουν πληροφορίες από προσωπικές εμπειρίες και πραγματικά γεγονότα, που μας φέρνουν στον νου την εμπειρία του παιχνιδιού *Περάσματα*.

Πρόσκληση φορέων σχετικών με το θέμα

Στην ενότητα αυτή, εκπρόσωπος της Ύπατης Αρμοστείας του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες, κάποιου τοπικού σχετικού φορέα, κάποιας συλλογικότητας κ.ο.κ. μπορεί να συνεισφέρει στη συζήτηση, μεταφέροντας πολύτιμες πληροφορίες για την τρέχουσα κατάσταση του προσφυγικού στην Ελλάδα και διεθνώς, να εξηγήσει διαδικασίες, να παρουσιάσει διεθνείς συμβάσεις, να αποσαφηνίσει τη σχετική ορολογία και να δώσει ποσοτικά και ποιοτικά στοιχεία.

Σωτηρία στην αγκάλη σου!

Στο παιχνίδι αυτό ορίζεται ένα «κυνηγός» που θα προσπαθήσει να πιάσει κάποιον από την ομάδα. Στο κυνηγητό που θα ακολουθήσει ο «κυνηγός» απαγορεύεται να τρέξει. Οι άλλοι για να «σωθούν» από αυτόν πρέπει να αγκαλιάσουν ένα ακόμη άτομο (όχι παραπάνω!). Η αγκαλιά δεν επιτρέπεται να κρατήσει περισσότερο από 5". Μετά τα 5" ο «κυνηγός» μπορεί να σε πιάσει, γι' αυτό πρέπει να αναζητήσεις (ή να σου προσφερθεί!) άλλη αγκαλιά.

Σε παραλλαγή, η αγκαλιά πρέπει να πατάει σε 2 μόνο πόδια στο πάτωμα (ένα ο καθένας ή τα πόδια μόνο του ενός) ή και κανένα! Γίνεται;

Ημέρα 3η (διάρκεια 6 ώρες)

Μέρος Α. Ζέσταμα

Ενεργοποίηση σώματος

Ξυπνάμε το σώμα μας. Χασμουριόμαστε, χαλαρώνουμε τους μύς του προσώπου και τεντωνόμαστε καλά, όπως όταν ξυπνάμε. Κάνουμε «μπάνιο» τρίβοντας καλά όλο μας το σώμα και το πρόσωπο.

Κορόδο σε γραμμές

Σχηματίζουμε έναν διάδρομο από δύο αντικριστές γραμμές ισάριθμων παικτών. Κάποιος βρίσκεται στη μέση αυτού του διαδρόμου και για να αποκτήσει μια θέση σε μια

από τις δύο γραμμές, θα πρέπει να την κλέψει από κάποιον! Με μη λεκτική επικοινωνία οι παίκτες των δύο γραμμών αλλάζουν θέσεις γρήγορα ανά δύο, προτού προλάβει ο παίκτης του κέντρου να τους κλέψει τη θέση. Μπορούν να αλλάξουν θέση οποιοδήποτε δύο παίκτες (διπλανοί, απέναντι, διαγώνια).

Προσοχή: Πριν να φύγουμε από τη θέση μας, θα πρέπει να έχει προηγηθεί μη λεκτική επικοινωνία και συνεννόηση με κάποιο συγκεκριμένο άτομο για να πάρουμε τη δική του θέση! (συν-εννόηση = καταλαβαίνουμε και οι δύο!)

«Bibiti bobiti boo»

Πρόκειται για ένα παιχνίδι ετοιμότητας και αντανakλαστικών. Η ομάδα σχηματίζει κύκλο. Ο συντονιστής στέκεται στο κέντρο του κύκλου και δείχνει κάποιον (Α). Η οδηγία που θα δώσει μπορεί να αφορά μόνο τον Α ή τον Α και τους δύο διπλανούς του. Οδηγίες:

- «Ελέφαντας»: Ο μεσαιός πλέκει τα χέρια του σαν προβοσκίδα, ο δεξιά και ο αριστερά κάνουν τα χέρια τους σαν τα αυτιά του ελέφанта.

- «Bibity bobity boo»: Όταν ο εμπυχωτής πει τη φράση σε κάποιον, αυτός πρέπει να προλάβει να πει boo πριν ο εμπυχωτής ολοκληρώσει τη φράση του.

- «Μπαμ»: Όταν ο εμπυχωτής λέει τη λέξη αυτή και δείχνει κάποιον, εκείνος πρέπει να παραμείνει ακίνητος.

- «Καγκουρό»: Ο μεσαιός μαζεύει τα χέρια του σαν τα μπροστινά πόδια του καγκουρό. Οι δύο διπλανοί του σχηματίζουν μπροστά του έναν ανοιχτό μάρσιπο. Κάποιος άλλος από τον κύκλο μπορεί να μπει μέσα στο μάρσιπο και να κάνει το μωρό καγκουρό.

Αφού γίνουν κατανοητές όλες οι οδηγίες, αρχίζει το παιχνίδι. Όποιος δεν προλάβει, ή ξεχαστεί ή κάνει λάθος έρχεται στο κέντρο του κύκλου και δίνει εκείνος τις οδηγίες προσπαθώντας να κάνει κάποιον άλλο να μπερδευτεί.

Μέρος Β. Δραστηριότητες από εκπαιδευτικά υλικά

«Ασπίδες και βόμβες»

Περπατάμε στον χώρο ελεύθερα γεμίζοντας τα κενά. Κάποια στιγμή βάζουμε κάποιον συμπαίκτη στο μυαλό μας, χωρίς αυτός να το γνωρίζει, και προσπαθούμε να τον αποψύγουμε όσο γίνεται περισσότερο. Είναι η «βόμβα» μας και πρέπει να κινούμαστε όσο πιο μακριά του γίνεται. Στη συνέχεια, εντοπίζουμε έναν ακόμη συμπαίκτη και τον ορίζουμε ως «ασπίδα» μας. Αυτός πρέπει να φροντίζουμε να βρίσκεται συνεχώς ανάμεσα σε εμάς και στη «βόμβα» μας. Με το σύνθημα του συντονιστή, σταματάμε και ελέγχουμε εάν η συνθήκη αυτή έχει τηρηθεί!

Στη συνέχεια, ο συντονιστής δίνει την οδηγία. «Αφού φέρετε στον νου σας την Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου που αξιοποιήσαμε χτες, ας φανταστεί καθένας πως είναι ένα (φανταστικό) πρόσωπο του οποίου ένα από τα δικαιώματα της Συνθήκης καταπατάται. Ενώ περπατάτε σιωπηλά στον χώρο, γίνεστε αυτό το πρόσωπο. Πώς σας λένε; Τι ηλικία έχετε; Πού μένετε; Ποιοι είναι οι φίλοι σας; Τι



σας αρέσει; Πώς περπατάτε; Ποιο δικαίωμά σας καταπατάται;» Οι προηγούμενες και ανάλογες ερωτήσεις αποσκοπούν στο να φτιαχτούν όσο γίνεται πιο ολοκληρωμένα οι χαρακτήρες. Και σε λίγο, ενώ οι συμμετέχοντες δημιουργούν σιωπηλά τους χαρακτήρες τους, ο συντονιστής συμπληρώνει: «Τώρα, ως ο χαρακτήρας που είστε, ας σκεφτεί καθένας ποια είναι η "βόμβα" του, δηλαδή από τι συγκεκριμένα ή από ποιον απειλείται και προσπαθεί να ξεφύγει ή να αποφύγει;» Και αμέσως μετά «Τώρα ας σκεφτεί καθένας αν υπάρχει κάποιος ή κάτι που θα μπορούσε να λειτουργήσει ως "ασπίδα" του». Σε αυτή τη φάση της δραστηριότητας δεν επιλέγουμε ως «ασπίδες» και «βόμβες» κανέναν από την ομάδα.



Στη συνέχεια, ο συντονιστής ζητά από κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά να εξηγήσει στην ομάδα ποιος είναι και ποιο δικαίωμά του στερείται, ποια είναι η «βόμβα» του και ποια θα μπορούσε να είναι η «ασπίδα» του. Συχνά το πρόσωπο Α του οποίου παραβιάζεται κάποιο δικαίωμα δεν έχει σκεφτεί ή δεν γνωρίζει ποια θα μπορούσε να είναι η «ασπίδα» του. Αν συμβεί αυτό, ο συντονιστής απευθύνεται στην ομάδα και ρωτά αν κάποιος Β (όχι ως ο αρχικός χαρακτήρας) θεωρεί πως μπορεί να γίνει «ασπίδα» του Α. Ο Β πλησιάζει τον Α, του λέει ποιος είναι και για ποιο λόγο μπορεί να γίνει η «ασπίδα» του.

Ενδεικτικά αναφέρουμε κάποια περίπτωση που συναντάμε συχνά στα σεμινάρια.

Ο Α είπε πως είναι ένα παιδί που υφίσταται κακοποίηση από τους συμμαθητές του στον δρόμο για το σχολείο και ως «βόμβα» θεωρεί αυτούς τους συμμαθητές. Ο Β ως «ασπίδα» τού είπε πως είναι ένας άλλος συμμαθητής, που μπορεί να τον συνοδεύει στο σχολείο, ώστε να αποτρέψει τους νταήδες. Αν ο Α δεν αισθάνεται πως είναι εφικτή ή ικανοποιητική η προσφορά του Β, του εξηγεί για ποιους λόγους. Στη συγκεκριμένη περίπτωση λέει «Σε ευχαριστώ, αλλά θα σε βάλουν στο μάτι κι εσένα και είναι πολλοί, ενώ εμείς είμαστε μόνο δύο». Ο Β μπορεί ή δεν μπορεί να σκεφτεί κάποια λύση γι' αυτό ή προτείνει και κάτι ακόμη που ίσως χρειάζεται να κάνουν. Ο διάλογος τώρα ανοίγει σε όλη την ομάδα. Αν κάποιος άλλος σκεφτεί κάτι και θέλει να γίνει κι αυτός «ασπίδα», έρχεται μπροστά στον Α, εξηγεί ποιος είναι κ.ο.κ. Έτσι όλη η ομάδα έχει την ευκαιρία να πάρει μέρος κάνοντας προτάσεις σε έναν διάλογο που έχει συγκεκριμένο στόχο: τη διερεύνηση συγκεκριμένης, εφικτής λύσης. Όταν ο Α νιώσει πως βοηθήθηκε όσο έχει ανάγκη για να υπερασπιστεί το δικαίωμά του που καταπατάται, ο συντονιστής καλεί έναν άλλο Α, του οποίου καταπατάται ένα άλλο δικαίωμα κ.ο.κ.

Η εμπειρία μας από αυτή τη δραστηριότητα δείχνει πως οι συμμετέχοντες ως Β χαιρόνται όχι μόνο επειδή γίνονται οι ίδιοι «ασπίδες», αλλά και επειδή παίρνουν πληροφορίες από άλλα μέλη της ομάδας και πληροφορούν κι εκείνοι τους άλλους για πράγματα που μέχρι τότε ίσως δεν γνώριζαν σχετικά με φορείς και οργανώσεις για τα ανθρώπινα δικαιώματα, τη σχετική νομοθεσία κ.ά. Χαίρονται επίσης ως Α επειδή μπαίνουν σε μια διαδικασία αναλαμβάνοντας ατομικά την ευθύνη, αλλά και μαζί με τους άλλους, να αναζητήσουν ένα φως στο σκοτάδι μπροστά σε καταστάσεις που φαίνονται πολλές φορές αδιέξοδες. Τότε τη θέση της απόγνωσης παίρνουν η αισιοδοξία και η ελπίδα.

Η ελπίδα βέβαια είναι λυτρωτική για τον καταπιεζόμενο όταν στηρίζεται σε πραγματικά δεδομένα και όχι σε μαγικές λύσεις (π.χ. «Είμαι ο Σούπερμαν και θα εξοντώσω αυτούς που σε πειράζουν»).

Κάνε ένα βήμα μπροστά!

Η ομάδα σε ευθεία γραμμή, ένας δίπλα στον άλλον. Μοιράζονται στους συμμετέχοντες κάρτες ρόλων (UNHCR, 2014, 50-52). Ο συντονιστής ζητά από τα μέλη της ομάδας να μη γνωστοποιήσουν στους υπόλοιπους τον ρόλο τους. Οι ρόλοι είναι λιγότεροι από τους παίκτες, άρα κάποιοι παίρνουν όμοιες κάρτες.

Ακούγονται από τον συντονιστή της δραστηριότητας κάποιες δηλώσεις. Αν κάποια δήλωση αληθεύει για τον ρόλο που μας δόθηκε, κάνουμε ένα βήμα μπροστά.

Αφού ακουστούν αρκετές δηλώσεις, οι συμμετέχοντες καλούνται να σταματήσουν στη θέση που βρίσκονται εκείνη τη στιγμή, να κοιτάζουν τους υπόλοιπους παίκτες και να παρατηρήσουν. Πού βρίσκονται οι άλλοι; Πόσο έχουν προχωρήσει σε σχέση μ' εμένα; Πώς αισθάνομαι γι' αυτό;

Οι παίκτες, ένας κάθε φορά, αποκαλύπτουν τον ρόλο τους και εξηγούν γιατί βρίσκονται στη θέση που βρίσκονται, σε ποιες δηλώσεις έκαναν βήματα μπροστά και σε ποιες δεν προχώρησαν καθόλου. Παρατηρούμε πώς ερμηνεύτηκαν όμοιοι ρόλοι από διαφορετικούς παίκτες. Προχώρησαν όλοι το ίδιο στις ίδιες δηλώσεις; Ήταν αναμενόμενα όλα τα βήματα που έγιναν ή δεν έγιναν από τόσο διαφορετικούς ρόλους;



Πάρε θέση!

Ο χώρος ορίζεται ως ένα φάσμα από το απόλυτο «Συμφωνώ» μέχρι το απόλυτο «Διαφωνώ». Στη μέση είναι το σημείο αφετηρίας, όπου στέκονται ο ένας πίσω από τον άλλον όλοι οι συμμετέχοντες. Ο συντονιστής τους διαβάζει φωναχτά μία μία διάφορες δηλώσεις που αφορούν κοινωνικά θέματα. Για παράδειγμα: «Οι Έλληνες είναι ρατσιστές», «Η γυναίκα είναι ο αρχηγός της οικογένειας», «Η θρησκεία είναι κάτι με το οποίο γεννιέσαι» κ.ά. Όταν ακούσουν τη δήλωση οι συμμετέχοντες, τοποθετούνται στον χώρο αναλόγως με το τι πιστεύουν. Στη συνέχεια, ο συντονιστής καλεί ένα έναν να επιχειρηματολογήσει γιατί αποφάσισε να σταθεί στο συγκεκριμένο σημείο. Όποιος ακούσει κάτι που δεν είχε σκεφτεί ή που τον κάνει να διαφοροποιήσει την αρχική του άποψη έστω και λίγο, θα πρέπει να το δείξει μη λεκτικά, με το σώμα του, να μετακινηθεί δηλαδή ανάλογα στον χώρο.



Όποιος αναπτύσσει το επιχειρήματά του, προσπαθεί να είναι πειστικό, για να επηρεάσει τους υπόλοιπους να μετατοπιστούν προς τη δική του πλευρά στον χώρο!

Προσοχή:

- ΔΕΝ γίνεται διάλογος. Ακούμε μόνο τα επιχειρήματα, χωρίς να τα σχολιάζουμε.
- ΔΕΝ μένουμε αμετακίνητοι, θα πρέπει να «πάρουμε θέση!».
- Προσπαθούμε να χρησιμοποιήσουμε τον λόγο και τα επιχειρήματα που θα κάνουν τους άλλους να μετατοπιστούν στον χώρο (άρα και μέσα τους!), έστω και ελάχιστα!
- ΔΕΝ κρίνουμε τις δηλώσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ούτε τις απόψεις των άλλων. Στόχος των δηλώσεων δεν είναι να αποτελέσουν άσκηση του τύπου «σωστό» ή «λάθος», αλλά να λειτουργήσουν ως αφορμή για διάλογο για να αναδειχθούν οι διαφορετικές πλευρές ενός θέματος.
- Οι δηλώσεις που ακούγονται θα πρέπει να είναι σχετικές με τα ενδιαφέροντα και τους προβληματισμούς της ομάδας, σύμφωνα με την ηλικία και τις ανάγκες της (τα παραπάνω παραδείγματα χρησιμοποιήθηκαν σε εργαστήριο ενηλίκων).

Μέρος Γ. Ανασκόπηση

Συζήτηση

Στο στάδιο αυτό οι συντονιστές κάνουν ανασκόπηση των τεχνικών, των δραστηριοτήτων και των βασικών μεθοδολογικών στοιχείων του σεμιναρίου. Αποσαφηνίζονται όσα σημεία χρειάζεται και γίνεται συζήτηση για τη χρησιμότητα κάθε άσκησης και για προσαρμογές που χρειάζεται να γίνουν ανάλογα με τις ανάγκες κάθε ομάδας. Παρουσιάζεται εκπαιδευτικό υλικό στο οποίο περιλαμβάνονται κάποιες από τις δραστηριότητες. Στη συνέχεια, παρουσιάζονται οι φορείς που συνδιοργανώνουν το σεμινάριο (Υπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες, Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση), με αναφορά στη δράση τους και στο εκπαιδευτικό υλικό που έχουν παραγάγει. Ιδιαίτερη αναφορά γίνεται στο σύνολο και στις επιμέρους δράσεις του προγράμματος «Κι αν ήσουν εσύ;».

Μέρος Δ. Σχέδια εργασίας

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες ανά εκπαιδευτική βαθμίδα και δημιουργούν σχέδια εργασίας αξιοποιώντας κάποια από τα εργαλεία του σεμιναρίου. Στη συνέχεια, τα παρουσιάζουν στην ολομέλεια και παίρνουν ανατροφοδότηση.

Μέρος Ε: Αποφόρτιση, κλείσιμο, ανατροφοδότηση

Όλη η ομάδα συζητά για την εμπειρία του τριήμερου σεμιναρίου και στη συνέχεια το αξιολογεί ατομικά και ανώνυμα συμπληρώνοντας καθένας το σχετικό έντυπο. Για να πυροδοτηθεί η συζήτηση, κάποια ενδεικτικά ερωτήματα προς τους συμμετέχοντες μπορεί να είναι:

- Τι έμαθα από αυτή τη διαδικασία;
- Τι σκέφτηκα;
- Τι αισθάνθηκα;

Στη συνέχεια η ομάδα επιλέγει ένα από τα παιχνίδια που απόλαυσε περισσότερο τις μέρες που πέρασαν για να παίξει μια τελευταία φορά.

Επίλογος

Με το κείμενο αυτό προσπαθήσαμε να μεταφέρουμε τόσο τις μεθοδολογικές επιλογές όσο και το περιεχόμενο ενός βιωματικού θεατροπαιδαγωγικού σεμιναρίου, που στοχεύει στην ενημέρωση, στην ευαισθητοποίηση και την ενδυνάμωση σε ζητήματα που αφορούν τα ανθρώπινα δικαιώματα και την προσφυγική κατάσταση. Τόσο το σεμινάριο όσο και το κείμενο αυτό απευθύνονται κυρίως σε εκπαιδευτικούς που ενδιαφέρονται να μεταφέρουν την εμπειρία αυτή στους μαθητές τους ή να πειραματιστούν με θεατροπαιδαγωγικές και θεατρικές μεθοδολογίες μέσα ή και έξω από την τάξη τους.

Η περιγραφή των ασκήσεων στα ζεστάματα και τα κλεισίματα δεν είναι και δεν θα μπορούσε να είναι εξαντλητική. Ο συντονισμός ενός τέτοιου εργαστηρίου είναι πάντα ανθρωποκεντρικός και κάποιες δραστηριότητες μπορεί να εναλλάσσονται, σύμφωνα με την ενέργεια, τις σωματικές ή τις πνευματικές ανάγκες των συμμετεχόντων, τη γενική διάθεση και άλλους ποικίλους και κάποιες φορές απρόβλεπτους παράγοντες, προκειμένου να επιτυγχάνονται όσο το δυνατόν καλύτερα οι στόχοι του εργαστηρίου. Αποτελεί άλλωστε βασική παιδαγωγική και εμπυχωτική αρχή το να διακρίνει κανείς την ομάδα του και να αντιλαμβάνεται πότε πρέπει και πότε δεν πρέπει να αξιοποιεί ένα παιχνίδι ή μια δραστηριότητα, έχοντας πάντα στον νου του τον ευρύτερο παιδαγωγικό του στόχο.



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Ανδρούσου, Α. (2005). «Πώς σε λένε;» Διεργασίες μιας επιμορφωτικής παρέμβασης στη μειονοτική εκπαίδευση. Αθήνα: Gutenberg.
- Αυδή, Α. & Χατζηγεωργίου, Μ. (2018). Όταν ο δάσκαλος μπαίνει σε ρόλο. 50 προτάσεις για θεατρικά εργαστήρια με Δάσκαλο σε Ρόλο. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Αυδή, Α. & Χατζηγεωργίου, Μ. (2007). Η τέχνη του δράματος στην εκπαίδευση. 48 προτάσεις για εργαστήρια θεατρικής αγωγής. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Boal, Α. (2013). Θεατρικά Παιχνίδια για ηθοποιούς και για μη ηθοποιούς (επιμ. Χ. Τσαλικίδου, μετ. Μ. Παπαδήμα). Θεσσαλονίκη: σοφία.
- Burns, Β. (2018). «Η δυναμική της διαφωνίας: συντονίζοντας μια συζήτηση στην εποχή του λαϊκισμού». Εκπαίδευση & Θέατρο, 119, 124-131.
- Burns, Β. (2019). There will be disagreement! Σημειώσεις από διάλεξη που δόθηκε σε διημερίδα για το θέατρο για παιδιά και νέους στο πλαίσιο σε 54ων Δημητρίων (ανέκδοτο υλικό). Θεσσαλονίκη.
- Γκόβας, Ν. (2003). Για ένα δημιουργικό, νεανικό θέατρο. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Dewey, J. (1930). Πώς σκεπτόμεθα (μετ. Γ. Κατσάμας). Αθήνα: Λαμπρόπουλος.
- Ζώνιου, Χρ. (2016). Η συμβολή του Θεάτρου του Καταπιεσμένου και άλλων δραματικών τεχνικών στην ανάπτυξη της διαπολιτισμικής ικανότητας των εκπαιδευτικών (Αδμοσίευτη Διδακτορική Διατριβή). Βόλος: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών, Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης.



- IOI Greece & UNHCR Greece, (2009). Δεν είναι μόνο αριθμοί. Εκπαιδευτικό υλικό για τη μετανάστευση και το άσυλο στην Ευρώπη. Αθήνα: IOI/UNHCR.
<https://www.unhcr.org/numbers-toolkit/Manuals/NJN-FINAL-EL.pdf>
- Μάργος, Κ. (2013). "Η συμβίωση σε μια πολυπολιτισμική κοινωνία". Τα σχέδια εργασίας στη διαπολιτισμική εκπαίδευση. Στο Γκόβαρης, Χρ. (επιμ.), *Διδασκαλία και μάθηση στο διαπολιτισμικό σχολείο* (σσ. 199-222). Αθήνα: Gutenberg.
- Ματσαγγούρας, Η. (2008). *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Rammetter, D. (2018). «Στοχασμοί για το θέατρο ως εκπαίδευση, για την ανάπτυξη του ανθρώπου και την οικοδόμηση του μέλλοντος». *Εκπαίδευση & Θέατρο*, 19, 116-123.
- Πίγκου-Ρεπούση, Μ. (2019). *Εκπαιδευτικό Δράμα: Από το θέατρο στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- UNHCR Greece, (2013). *Περάσματα* (μετ.: Α. Ανδρούσου. Προσαρμογή στα ελληνικά: Τομέας Ενημέρωσης του γραφείου Υ.Α. στην Ελλάδα). Αθήνα: UNHCR. https://www.unhcr.org/gr/wp-content/uploads/sites/10/2019/07/PASSAGES_GREEK_FINAL.pdf
- UNHCR Greece, (2014). *Δραστηριότητες βιωματικής μάθησης στα ανθρώπινα δικαιώματα και στα δικαιώματα των προσφύγων. Συμβίωση: Σχέδιο δράσης για την προώθηση της ανεκτικότητας και την πρόληψη του ρατσισμού στο σχολείο*. Αθήνα: UNHCR.
https://www.unhcr.org/gr/wp-content/uploads/sites/10/2019/07/Symbiosis_project_manual_final.pdf
- UNHCR Greece, (2016). Έλληνες εθελοντές μοιράζονται το Βραβείο Προσφύγων Νάνσεν. Δελτίο Τύπου 6/09/2016. Ανασύρθηκε 19/12/2019 από: <https://www.unhcr.org/gr/2747-greek-volunteers-share-unhcr-nansen-refugee-award.html>
- UNHCR Greece, (2019a). *Μαθαίνουμε για τους πρόσφυγες. Οδηγός δραστηριοτήτων για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση*. Αθήνα: UNHCR.
- UNHCR Greece, (2019b). *Μαθαίνουμε για τους πρόσφυγες. Οδηγός δραστηριοτήτων για τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση*. Αθήνα: UNHCR.
- Χολέβα, Α. (2017). «Κι αν ήσουν εσύ; Ένα πρόγραμμα ευαισθητοποίησης στα ανθρώπινα δικαιώματα και σε θέματα προσφύγων με βιωματικές δραστηριότητες, τεχνικές θεάτρου και εκπαιδευτικού δράματος». *Διάλογοι!*, 3, 142-156.
- Χολέβα, Ν. (2010). *Εσύ όπως κι Εγώ. Εξερευνώντας τη διαφορετικότητα μέσα από το θέατρο*. Αθήνα: Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση.
- Boal, A. (1995). *The rainbow of desire*. Routledge: London.
- Bruner, J.S. (1963). *The process of education*. New York: Vintage Books.
- Flavell, J.H. (1979). "Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive developmental inquiry". *American Psychologist*, 34, 906-911.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. New York: Herder and Herder.
- Somers, J. (2012). "Drama in Schools. Making the educational and artistic argument for its inclusion, retention and development". Στο Γκόβας, Ν., Κατσαρίδου, Μ., Μαυρέας, Δ. (επιμ.), *Θέατρο & Εκπαίδευση: δεσμοί αλληλεγγύης. Πρακτικά από την 7η Διεθνή Συνδιάσκεψη για το Θέατρο στην Εκπαίδευση*. Αθήνα: Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση.
- Vygotsky, L.S. (1986). *Thought and language*. Cambridge, MA: MIT Press.