



Sofinancira
Evropska unija

© TRY THEATRE



Gledališče kot izobraževalno orodje

Spodbujanje politične zavesti in
aktivnega državljanstva
skozi dramo

Podrobnosti projekta

Ime projekta: ELPIS: *Umetniško izražanje, ustvarjanje in družbena inovacija: vloga pedagogov pri dostopnosti do umetnosti*

Številka projekta: 2022-1-IT02-KA220-ADU-000086370

Partnerske institucije:



Idrisi Cultura e Sviluppo ETS

Villa Heloise 21
Palermo, Italija



Pionirski dom - center za kulturo mladih

Vilharjeva cesta 11
Ljubljana, Slovenija



The Rijeka Youth theatre

Korzo 28
Reka, Hrvaška



Liceo ginnasio statale Francesco Scaduto

Via Dante 22
Bagheria, Italija



Sofinancira Evropska unija

Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so zgolj stališča in mnenja avtorja(-ev) in ni nujno, da odražajo stališča in mnenja Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Zanje ne moreta biti odgovorna niti Evropska unija niti EACEA.

Kolofon

Avtor: Enea Dessardo
Urednik: Enea Dessardo
Prevajalec v slovenščino: Monika Mihelič
Založba: The Rijeka Youth theatre
Fotografije: The Rijeka Youth theatre
Oblikovanje: Sara Matejčić
Leto: 2024





Gledališče kot izobraževalno orodje

Spodbujanje politične zavesti in
aktivnega državljanstva
skozi dramo

The Rijeka Youth theatre
Reka, 2024



KAZALO

Zakaj v izobraževanju potrebujemo gledališče	3
Reško mladinsko gledališče	5
O ELPIS projektu	7
Raziskovanje in predstavitev teme skupini	9
1. Izbira ustrezne teme	9
2. Zbiranje informacij in iskanje ustreznega stališča	13
3. Vključevanje udeležencev: srce in um	16
Obravnavanje teme in razvijanje zgodbe	19
4. Zgodba je niz povezanih dogodkov	19
5. Liki kot posamezniki, liki kot simboli	25
6. Upoštevanje teme in širšega stališča	29
7. Učenje je boljše z empatijo in zabavo!	31
Preseganje sodelujoče skupine	35
8. Izobraževalna vrednost predstave	35
9. Osnovna organizacijska struktura predstave	37
10. Prikrite sestavine, ki lahko bogatijo predstavo	39
Priloga A: Aktivnosti za krepitev timskega duha	41
Priloga B: Ogrevalne vaje	44
Priloga C: Primeri prizorov / ustvarjalnih pravil	46
Priloga D: Zapišite sami!	54

Zakaj v izobraževanju potrebujemo gledališče

Glavni cilj vsakega izobraževalnega sistema bi moral biti oblikovanje najmlajših članov družbe v ambiciozne in izobražene, misleče in empatične posameznike. Medtem ko se večina sedanjih izobraževalnih sistemov osredotoča predvsem na ambicije in izobraženost (s pripisovanjem največjega pomena standardiziranemu preverjanju in ocenjevanju, ki spodbujata pomnjenje informacij in potrebo po visokih ocenah), se zdi, da se spopadajo tudi z razvijanjem miselnosti in empatije. Zdi se, da tudi širša družba v tem pogledu nima pozitivnega učinka na mlade, saj lahko dostopnost informacij spodkopava potrebo po razmišljanju, medtem ko personalizirane dejavnosti in zabava (npr. na družbenih medijih) ne razvijajo empatije.

Drama v izobraževanju ponuja zanesljivo, preizkušeno in ekonomsko rešitev tega problema. Prvič, moč gledališča, kot orodja za izobraževanje in informiranje tako lastnih udeležencev kot občinstva, je zgodovinsko in svetovno znana, od antične Grčije do današnjih časov. Nešteto strani raziskav je bilo napisanih tudi o učinku, ki ga ima drama na posameznika, od povečane samozavesti do nadgradnje ključnih mehkih veščin, kot sta javno nastopanje in timsko delo. Drugič, za razliko od večine drugih človeških dejavnosti, drama zahteva malo ali nič fizičnih pripomočkov. Seveda lahko predstavo ali prizor naredijo lepšo posebni kostumi, rekviziti ali svetlobno delo, toda tisto, kar je resnično pomembno in edino, kar je bistveno za gledališče, so ljudje sami - z dovolj ustvarjalnosti lahko igralec doživi vsak lik, čustvo, misel in situacijo in jo predstavi občinstvu.

Nazadnje, drama je tudi orodje, ki se lahko uporablja pri kateri koli starosti in ne dela razlik med otroki, mladimi, odraslimi ali starejšimi državljani. Pravzaprav lahko deluje pri delu v skupi, ki združuje udeležence različnih starosti in izkušenj.



Če iščete manj praktičen in bolj teoretski pristop k dramski vzgoji, je dobro splošno mesto za začetek gledališka publikacija TRY z naslovom Oblike družbenega gledališča in njegova izobraževalna funkcija, ki je na zahtevo na voljo v angleščini. Za bolj poglobljene študije, osredotočene na specifične vidike dramske vzgoje, si oglejte dela Augusta Boala, Sue Jennings, Romana Krznarica, Jonathana Levyja in Briana Maya.

Po besedah psihoterapevta Stefana Masottija:



*Gledališče je po **pedagoške narave**, saj se ukvarja z vsemi vidiki človekovega delovanja: duševnim, fizičnim, čustvenim in vedenjskim. Ne more biti drugače in nikoli ne bi smelo biti drugače. [. . .] Gledališka akcija dejansko vpliva na posameznika, njegovo človeško stanje, njegovo zavest; Redko se zgodi, da bi oseba ostala takšna, kot je bila, preden jo je doživela, jo dihala in živela.*

Naša naloga, kot gledališki praktiki in/ali učitelji, je predvsem eksperimentiranje in igranje z dramo ter vsemi možnostmi, ki jih ponuja; da se navadimo na njen potencial in uporabimo vse njene vidike, za katere menimo, da najboljše ustrezajo našim učencem; da jim pomagamo rasti. V izobraževanju ne potrebujemo gledališča, da bi prihodnjim generacijam zagotovili boljše igralce; **v izobraževanju potrebujemo gledališče, da bi prihodnjim generacijam zagotovili boljše ljudi.**

Reško mladinsko gledališče

TRY theatre (okrajšava za The Rijeka Youth theatre / Reško mladinsko gledališče) je nevladna in neprofitna organizacija, ki deluje na področju mladinskega gledališča na Reki na Hrvaškem. Leta 2010 jo je ustanovil glasgowski dramatik in režiser **Ivan Verunica**, ki je imel preprosto, a briljantno idejo o uporabi dramskih tehnik za poučevanje angleščine kot tujega jezika za tuje otroke in najstnike. Postopoma se je poslanstvo gledališča TRY razvilo od poučevanja angleščine prek igranja do ustvarjanja boljšega sveta z dramsko vzgojo. Kot so Ivan in njegovi sodelavci hitro spoznali, lahko dramske in gledališke tehnike delujejo kot neverjetni mediji, ki posameznikom pomagajo rasti in odkrivati sebe in svet okoli sebe v zabavnem in varnem okolju.

Do danes je gledališče TRY v svoj program vključilo več kot **800** različnih mladih in nešteto krat izvajalo svoje izvirne scenarije v gledališčih, šolah in na univerzah na Hrvaškem in v tujini.

Gledališče TRY od leta 2020 vodi **Enea Dessardo**, eden prvih in najstarejših Ivano-vih učencev, ki se lahko zanese na podporo drugih nekdanjih študentov gledališča TRY (in sedanjih učiteljev), da bo z dramsko vzgojo še naprej ustvarjal boljši svet.



Če želite stopiti v stik z nami, ali izvedeti več o nas, predlagati idejo za partnerstvo ali skupni projekt ali pa samo pozdraviti - nas lahko najdete na družbenih omrežjih in na **trytheatre.org**



O ELPIS projektu

Čeprav vsebina tega priročnika odraža filozofijo in metodologijo gledališča TRY, ki se razvija od leta 2010, sta omenjena filozofija in metodologija našli svoje mesto v pisni obliki zahvaljujoč ELPIS-u, mednarodnemu partnerstvu in projektu, ki je bil sofinanciran iz programa Evropske unije **Erasmus+**. To partnerstvo je gledališču TRY omogočilo, da se je lotilo teme uporabe dramskih in gledaliških tehnik za spodbujanje politične zavesti in aktivnega državljanstva iz drugačne perspektive, pri čemer smo zagotovili, da so vsi koraki v izobraževalnem procesu dokumentirani in deljeni s svetom.



Partnerstvo ELPIS, ki ga vodi **Idrisi** (nevladna organizacija iz Palermo, Italija), vključuje poleg gledališča TRY tudi **Pionirski dom** (center za kulturo mladih iz Ljubljane, Slovenija) in **Liceo Francesco Scaduto** (srednja šola iz Bagherie na Siciliji). Prvi neformalni koraki so bili sprejeti oktobra 2021, ko se je Idrisijev Marcello obrnil na Enea iz gledališča TRY, takrat popolnega neznanca, z idejo o skupnem gledališkem projektu na temo migracij in nasilja zaradi spola. Čeprav se prvi predlog ni izšel, je bil v nadaljevanju projekt zastavljen tako, da je vključil še dve drugi organizaciji in pripravil širši, ambicioznejši projekt, ki **obravnavava vlogo pedagoga pri dostopnosti do umetnosti**. Tako se je rodil ELPIS kot način povezovanja štirih organizacij, katerih vsakodnevne dejavnosti bogatijo svet neformalnega izobraževanja in jim pomagajo deliti svoje znanje s svetom. Ostalo, kot pravijo, je zgodovina.



Če želite spoznati tudi nove ljudi in organizacije, ki počasi spreminjajo svet na bolje, si oglejte **OTLAS**: orodje za iskanje partnerjev na salto-youth.net.

Kdo ve, morda sta tvoja Marcello in Enea le klik ali dva stran.



Raziskovanje in predstavitev teme skupini

1. Izbira ustrezne teme

Obstaja vrsta premislekov, ki jih je treba upoštevati, ko začnemo pristopati k uporabi gledaliških in dramskih tehnik, pri čemer je glavni poudarek na izobraževanju in ne na umetnosti. Kot smo že omenili, **je gledališče močan medij za opolnomočenje posameznikov vseh starosti** in pomoč pri razvijanju njihovih miselnih in čustvenih sposobnosti. Ne glede na to, ali se nameravamo za rast osredotočiti navznoter ali navzven, lahko dramske tehnike delujejo za oba načina.

Čeprav večina tega, česar se bomo lotili in izpostavili, velja v vseh primerih, ko gledališče pripeljemo v učilnico (ali v zadružni dom, lokalno župnijo ali kamorkoli, pravzaprav), ta priročnik izhaja iz izkušenj in razmišljanj, ki jih je imel avtor, ko je dramo uporabil za naslavljanje družbenih, političnih in zgodovinskih dogodkov z namenom spodbujanja aktivnega državljanstva in politične udeležbe. Lahko bi rekli, da so opolnomočeni, misleči in empatični posamezniki prej ali slej povsem organsko postali tudi politično in družbeno aktivni državljani v svojih skupnostih.

Kljub temu je potrebna izjava o omejitvi odgovornosti, da od uporabe tega priročnika ne odvrnemo vseh tistih neverjetnih in predanih pedagogov, ki se osredotočajo na opolnomočenje svojih učencev zaradi samih učencev in ne zaradi njihovega potencialnega vpliva na širšo družbo. Vedno pa se moramo zavedati, da vsakič, ko posameznik raste in uspeva, raste in uspeva tudi svet kot celota.



Izbira ustrezne teme za gledališko izkušnjo je izobraževalne narave za udeležence (in morda tudi občinstvo, glej **od 8. do 10. poglavja**), pri čemer mora upoštevati naslednje vidike:

- ozadje pedagoga;
- cilj pedagoga;
- starost udeležencev;
- ozadje udeležencev;
- širši zgodovinski in geografski kontekst.

Prvič, bistveno je, da pedagog začne z osredotočanjem nase, svoje prednosti in slabosti ter na svoje sposobnosti razumevanja določene teme in posredovanja določenega sporočila. Samozavest in načrtovanje pouka izhajata iz **znanja in (samo)zavedanja**, zato mora pedagog poskrbeti, da ve, kaj so izhodiščne in končne točke njegovega sodelovanja s skupino. Ko gre za ozadje pedagoga (malo ali veliko gledaliških izkušenj, več zanimanja za fizične, čustvene ali intelektualne vidike zgodbe, introvertirani ali ekstrovertirani pristopi itd.), **ni pravih in napačnih metod ali tehnik**, ker je njihova učinkovitost v veliki meri odvisna od tega, kako dobro jih lahko pedagog uporabi v določeni skupini.

Ko pedagog ugotovi, kako bo pristopil k določeni temi, mora tudi ugotoviti, zakaj želi to storiti. To je običajno povezano s širšim vprašanjem ali potrebo, ki jo pedagog lahko vidi v okolici svoje skupine in za katero meni, da jo je mogoče obravnavati skozi gledališki proces. Kljub temu obstajata dve glavni poti, ki ju je mogoče raziskati v zvezi s tem: gledališki proces se lahko osredotoči predvsem in/ali samo na člane skupine (tj. udeležence/učence) ali pa se lahko osredotoči tako na člane skupine kot na občinstvo. V primeru prvega se ustvarjalni in izobraževalni proces začne in konča s skupino, zato ni potrebe po vključevanju nikogar zunaj nje (npr. to se zgodi, ko v razredu uporabljamo gledališke tehnike kot orodje za izboljšanje učne izkušnje učencev; čeprav so učenci/udeleženci, njihov cilj ni nastopati za nekoga).



V primeru slednjega bo moral pedagog poleg ustvarjalnega in izobraževalnega procesa poskrbeti, da se izkušnje udeležencev lahko prevedejo v konkretno predstavo, ki jo bodo razumeli in ki bo pomembna za ljudi, ki sami niso sodelovali v prvem delu procesa (glej **poglavja 8–10**).

Drugič, pedagog mora skrbno preučiti skupino, s katero bo delal. Pri tem igrata bistveno vlogo starost in **ozadje udeležencev**, saj bi si moral pedagog izbrati za temo, ki bo razumljiva in pomembna za skupino. Čeprav so nekatere človeške izkušnje univerzalne in k njim lahko pristopijo udeleženci vseh starosti, kljub drugačnim metodam (npr. koncepti pravičnosti in nepravičnosti, solidarnosti ali splošne “potrebe po dobrem”), je bolj zapletene teme zelo težko obravnavati, če udeleženci niso dovolj zreli (npr. politična korupcija ali pravna država). Ko gre za ozadje skupine, je treba vedno upoštevati, da bo tema, ki je osebno povezana z udeleženci, vedno vodila k globljemu razumevanju in ponotranjenju vrednot kot tema, ki je od njih oddaljena.

Nazadnje, **širši zgodovinski in geografski kontekst** se povezuje tako z ozadji vzgojitelja in udeležencev kot s ciljem, ki je zastavljen pri delu s skupino. Čeprav so gledališke in dramske tehnike lahko enake, kadar koli in kjer koli se uporabljajo (saj so le sredstvo in ne cilj), mora izbrana tema odražati potrebe časa in prostora, v katerem je obravnavana. Na primer, v raznoliki družbi bodo udeleženci verjetno imeli veliko koristi od zgodbe, ki se dotika konceptov multikulturalizma, strpnosti in skupnih identitet. Podobno bo imela povojna družba koristi od tem, ki presežejo vzroke vojne in lahko ustvarijo nove poti solidarnosti med njenimi člani.

Naloga pedagoga je, da izbere in vodi udeležence skozi temo, ki jih bo (in potencialno občinstvo) spremenila v posameznike, ki so bolj opremljeni za zgodovinski in geografski kontekst, v katerem živijo.

2. Zbiranje informacij in iskanje ustreznega stališča

Ko je določena tema, ki jo želimo obravnavati prek dramskih in gledaliških tehnik, je čas, da zberemo več (koristnih) informacij o njej in se v grobem odločimo, v katero smer naj se premakne ustvarjalni proces. Čeprav se morda zdi, da lahko oboje prepustimo učencem/udeležencem, še posebej, če bodo imeli pomembno vlogo pri oblikovanju predstave (glej **4. poglavje**), obstaja več razlogov, zakaj bi moral dober pedagog vsaj en del dela opraviti sam, preden ga deli s svojimi učenci.



Dobra tema bo tista, ki bo ustrezala vrsti meril, povezanih s pedagogom, učenci in širšim kontekstom (glej **1. poglavje**). Preden se ta tema lahko predstavi skupini, pa mora biti cilj pedagoga:

- da se prepriča, da ima nadpovprečno znanje o tej temi;
- identificirati ključne elemente (trenutke, kraje, ljudi), ki opredeljujejo temo;
- povezati temo z vrednotami, ki jih poskuša promovirati.

Ko začne delo v skupini, mora pedagog že **dobro razumeti vsebino**. Seveda ni potrebno, da pedagog ve vse o izbrani temi, vendar mora pred interakcijo z učenci opraviti nekaj priprav. Še posebej, ko gre za kompleksne zgodovinske dogodke in ideološke teme, bo uspešen pristop tisti, katerega pregled lahko vključuje več (in včasih nasprotujočih si) vidikov in lahko vključuje poskus razlage zakaj se je nekaj zgodilo in kakšne so njegove posledice.

Izkušen pedagog bo lahko pripravil bolj kakovosten učni načrt in odgovoril na večino (če ne vseh) vprašanj, ki bi jih učenci lahko imeli, ko bodo začeli razvijati svoje like in prizore. Ko je pedagog s svojo skupino, se izobraževalni proces nikoli ne neha in je vedno prisoten - tudi naključna vprašanja, postavljena pasivno pred ali po glavni lekciji, so priložnost, da navdihnejo in izzovejo učence.



Da bi pravilno pristopil k določeni temi (in na način, ki bo zagotovil informacije, ki so pomembne za gledališki pristop k izobraževanju), si mora pedagog vzeti nekaj časa, da **opredeli njene ključne elemente**. V primeru konkretnih zgodovinskih dogodkov bo verjetno začel pri pomembnih datumih, dogodkih, krajih ali resničnih posameznikih, ki so imeli pomembno vlogo. Ta proces pa bo vodil k boljšemu in celovitejšemu razumevanju teme, katere dejanske manifestacije je mogoče interpretirati in pristopiti med gledališkimi lekcijami. Pomembno je vedeti, da vsa pripravljana dela ne bodo uporabljena neposredno z učenci/udeleženci (npr. skupina ne bo omenila ali analizirala vseh dogodkov, krajev ali posameznikov). Kljub temu mora biti pedagog sposoben hitro izbrati informacije, ki bi lahko bile koristne med debato ali razpravo, da bi osvetlil temo ali ponudil drugačno stališče.

Zadnji pomemben korak, ki ga mora pedagog narediti pred vstopom v učilnico, je **povezati temo s ciljem, ki ga želi doseči v sodelovanju z udeleženci**. Čeprav se gledališke tehnike lahko uporabljajo tudi s poudarkom samo na znanju (npr. s ponovnim uprizarjanjem zgodovinskega dogodka), je moč drame odličen medij za približevanje h globljim izobraževalnim potrebam, osredotočenim na opolno-močenje posameznikov in ponotranjenje vrednot. Zato se mora pedagog vedno vprašati, zakaj je bila izbrana določena tema in kako je ta tema pomembna za razvoj njegovih učencev.

Ko to stori, lahko prepozna vrednote, vzorce in miselne procese, ki se bodo verjetno pojavili med razpravami in pri ustvarjanju ali analiziranju likov in prizorov. Na ta način bo pedagog vedno pripravljen **promovirati in voditi diskurze** (npr. s ponujanjem novih spoznanj ali postavljanjem vprašanj), ki bodo imeli vpliv zunaj same skupine.



3. Vključevanje udeležencev: srce in um

Pomemben in pogosto spregledan element, ki lahko bistveno vpliva na vsak vzgojni pristop, še posebej pa pri delu z dramskimi in gledališkimi tehnikami, je sposobnost pedagoga, da **vzpostavi povezavo s svojimi učenci**. Različni pedagogi se bodo organsko odločili za različne vrste odnosov s svojimi učenci, ta podzavestna (ali včasih zavestna) izbira pa bo temeljila predvsem na njihovem osebnem ozadju in spretnostih (npr. starosti, vrednotah, prejšnjih izkušnjah itd.) ter na mentalnih in čustvenih vzorcih, ki določajo njihove cone udobja. Vendar, ne glede na to, ali bo odnos med pedagogom in njegovimi učenci bližji in sproščen ali bolj oddaljen in formalen, bo en element vedno opredelil njegov uspeh - **sposobnost vključevanja srca in uma učencev**.

Prvi in bistveni korak v vsakem procesu je **ustvarjanje občutka (medsebojnega) zaupanja** med pedagogom in učenci, ki morajo skupino dojemati kot varen prostor, tako fizično kot čustveno. Pedagog mora zagotoviti, da je pri komunikaciji z učenci, vedno (vsaj videti) pošten, razumevajoč, nepristranski in dobronameren. V skupini je zaupanje nekaj, kar je treba graditi postopno in česar ni mogoče vsiliti ali se dogovoriti racionalno ali umetno. Preden bodo učenci lahko zaupali svojemu pedagogu, bodo morali spoznati njega in njegove metode ter iz prve roke izkusiti, kako se odziva na njihova dejanja. Pedagog bi si moral takoj prizadevati za poštenost, jasno izraziti svoja pričakovanja do skupine in si vzeti čas, da pojasni korake (in logiko, ki stoji za njimi) umetniškega procesa. Prav tako bi moral razumeti **različne potrebe svojih učencev**, in jih obravnavati tako kot jih je treba, da bi olajšal njihov proces rasti. Med vsako posamezno rastjo in območjem panike je treba najti in vzpostaviti ustrezno ravnovesje, pri čemer se je treba odločiti za intenzivnejši ali bolj sproščen pristop, odvisno od dnevne dinamike. Predvsem pa so učenci tisti, ki narekujejo dinamiko: pedagog mora pustiti svojo pristranskost ob strani kadar koli se sreča s skupino, in ne sme dovoliti, da bi karkoli osebnega motilo pravi pristop. Dober pedagog, ki mu njegova skupina zaupa, je tisti, ki je lahko vedno profesionalen in razumevajoč, ne glede na to, kaj se dogaja v njegovi glavi. Nazadnje, da bi vzpostavili zaupanje, morajo učenci čutiti, da je pedagog pri vseh dejavnostih vedno dobronameren in skrbi za skupino.





Ne glede na to, ali gre za vključevanje učenčevega srca ali uma, je ključ do obeh, da ste **vedno pripravljeni**. Pedagog si mora vzeti čas pred vsakim učno uro, da mentalno in čustveno vstopi v pravi miselni okvir in dosledno izžareva umirjenost in ustvarjalno energijo. Podobno je treba vnaprej pripraviti tudi različne korake poteka vsake ure in pedagog mora vedno vedeti, katera dejavnost ali vprašanje bo sledilo med vajo ali strukturirano razpravo.

“*Kot pravi stari pregovor, nepriprava je priprava na neuspeh.*”

Vzporedno z občutkom zaupanja mora uspešen pedagog poskrbeti, da ga skupina vidi kot osebo, ki je dobro seznanjena in utrjena tako s temo razreda kot s tehnikami, ki se bodo uporabljale za obravnavo omenjene teme. Pri uporabi drame in gledališča se bo učenčev proces učenja zagotovo začel pri samih delavnicah, vendar bo **sposobnost pedagoga, da navdihuje in naredi svoje učence radovedne**, vedno tista, ki bo vodila do močnejših rezultatov. To ne pomeni, da mora imeti pedagog vse odgovore na vsa vprašanja, ki jih učenci lahko postavijo. Vendar pa bosta dobro razumevanje teme (glej 2. poglavje) in zmožnost enostavne predstavitve dejstev in številik naredila spremembo, če je naš cilj, da želimo preseči proces in končno predstavo. Znanje pedagoga bo dopolnilo njegov premišljen in razumevajoč pristop, kar bo še povečalo občutek zaupanja znotraj skupine.



Obravnavanje teme in razvijanje zgodbe

4. Zgodba je niz povezanih dogodkov

Vsak dober, strukturiran in dolgoročen izobraževalni pristop zajema vsaj tri vrste dejavnosti. Na začetku procesa si bodo pedagog in učenci vzeli nekaj časa, da se spoznajo in vzpostavijo **občutek zaupanja**, ki je potreben, da se zagotovi, da so učenci v pravem miselnem okviru (tj. tistem, ki jim bo omogočil, da se osredotočijo na učenje in ukvarjanje z vsebino), kadar koli v razredu (glej **7. poglavje**). Na koncu procesa bodo individualne in skupinske refleksije zagotovile, da bodo učenci lahko popolnoma pogledali vase in se zavedali, kaj so dosegli in se naučili, hkrati pa pedagogu priskrbeli neprecenljive povratne informacije o tem, kaj spremeniti in izboljšati pri svojem prihodnjem delu. Med začetkom in koncem se bodo pedagog in učenci skupaj lotili temeljnih aktivnosti, kjer se odvije učenje, pri čemer bo vsak izpolnil svojo vlogo in zagotovil, da se izobraževalni proces lahko pravilno odvija. Ko govorimo o namenu tega posebnega priročnika za pedagoge, temeljne dejavnosti v procesu niso lekcije, predstavitve ali delavnice, temveč nekaj drugega.

Osnovni element, ki zaznamuje uporabo gledaliških in dramskih tehnik v izobraževanju, je prizor, ki je tradicionalno opredeljen kot prostor v času, v katerem eden ali več likov izvaja neko dejanje. To je zelo široka opredelitev, ki lahko vključuje vse vrste človeškega vedenja in čustev, edini predpogoj pa je jasen začetek in konec dejavnosti. Drugače povedano, učenci/udeleženci (manj pa občinstvo) se morajo zavedati, da se vse, kar počnejo ali govorijo, vsaj nekako razlikuje od njihovega vsakdanjega življenja. To je pomembno, ker morajo udeleženci, da bi se v celoti poglobili in izkusili katerokoli temo, mentalno in čustveno vstopiti v varen prostor, kjer niso oni tisti, ki nekaj govorijo ali počnejo - temveč lik, ki ga igrajo (glej **5. poglavje**).



Obstajajo tri osnovne postavitve prizora in čeprav jih je mogoče uporabiti na različne načine, vsaka od njih pri razvoju zgodbe izpolnjuje določeno zahtevo:

- **monolog** (tj. prizor z enim likom - odličen za pripovedovanje, deljenje velike količine informacij ali eksplicitno razkrivanje misli in čustev lika. Enostavno za pisanje in uprizarjanje, izziv za večino učencev.)
- **dialog** (tj. prizor z dvema likoma - odličen za vzpostavitev odnosa med dvema likoma, za izmenjavo informacij brez potrebe po pripovedovanju in za razvoj zapleta. Prav tako enostavno za pisanje in uprizarjanje, vendar manj zahtevno za izvedbo večini učencev.)
- **zapleten prizor** (tj. prizor z več kot dvema likoma - odličen za vse namene, manj pa za pripovedovanje. Bolj zahtevno za pisanje in uprizarjanje, je pa tudi bolj zanimivo za občinstvo.)

Prizori, ki bodo temeljili na določeni temi za namen vzgojnega pristopa, imajo lahko dva različna izvora, saj se jih lahko bodisi **vnapij pripravi** (pedagog sam ali kdo drug) bodisi jih učenci **oblikujejo in razvijejo kot del lastne izkušnje**. Obstaja veliko odličnih virov za pristop k pisanju iger. Dobro raziskovanje katere koli teme bo prav tako vedno privedlo do tega, da bo pedagog našel že obstoječe igre/filme ali pisna gradiva, ki jih je mogoče enostavno prilagoditi v obliki, ki bo primerna za gledališče. Boljša in bolj poglobljena metoda pa je tista, ki učence postavi na vozniokov sedež še pred začetkom predstave.



Kot smo že omenili, bo dober pedagog pred vstopom v razred dobro raziskal izbrano temo in dosegel dobro razumevanje njenih ključnih elementov (glej **2. poglavje**). To je pomemben korak, ki ga ne smemo preskočiti ali k njemu pristopiti naključno, saj je bistven za pravilno izvedbo celotnega izobraževalnega procesa, ki bo sledil. Ko bo med učenci / udeleženci vzpostavljena skupinska dinamika, se bo pedagog odločil, kako bo prizore »izvlekel« iz učencev. Da bi to naredil, mora najprej sprejeti odločitev, kako (in ali) začeti postopek z izrecnim obveščanjem učencev o izbrani temi. To je mogoče storiti na najrazličnejše načine (npr. skozi redno učno uro, s predstavitvijo, z dodelitvijo knjige za branje ali filma za vnaprejšnji ogled, s skupinsko razpravo itd.) ali pa se ta korak lahko preskoči, če je tema že dobro poznana učencem ali nekaj, kar igra pomembno vlogo v njihovem osebnem življenju. Samoumevno je, da bo dober pedagog izbral pravi pristop glede na potrebe in izkušnje skupine.

Ko učenci oblikujejo prizore, govorimo o treh različnih bistvenih pristopih (za primere glej **Prilogo C**). Verjetno najlažji pristop, ki je zelo vsestranski in temelji na prirojeni ustvarjalnosti, ki jo imajo skoraj vsa človeška bitja, je **pristop Ustvari prizor (ang. Create-a-scene)**. Ta pristop deluje v večini situacij in pri večini učencev, ker združuje pripravo in skupinsko interakcijo, a se na nobeno ne zanaša preveč. Dober Ustvari-sceno pristop temelji na vrsti dobro premišljenih pravil, ki so nekoliko povezana s temo in jih morajo učenci upoštevati pri oblikovanju in izvajanju novega prizora. To jim omogoča, da imajo veliko svobode, hkrati pa usmerjajo svojo ustvarjalnost v določeno smer, ki si jo je zamislil pedagog. Prav tako nikogar pretirano ne izpostavi, saj imajo udeleženci nekaj časa, da oblikujejo svoje ideje, preden jih predstavijo preostalim članom skupine.

Bolj dinamične metode so tiste, ki temeljijo na **Impro pristopu**, ki se zanašajo na individualno in skupinsko energijo za oblikovanje prizorov, *medtem ko se njihova uprizoritev odvija*. Ko je en sam učenec ali skupina učencev pripravljena, imajo naloge, da živijo skozi določeno situacijo ali se pogovarjajo o določeni temi, pedagog in drugi učenci pa nenehno spreminjajo okolje. Pasivni udeleženci lahko nastopajoče prisilijo, da se znajdejo v drugem času ali prostoru, prekinejo ali spremenijo smer pogovora, v prizor vključijo nove rekvizite ali ideje. Ta pristop običajno vodi do novih in svežih idej, vendar zahteva udeležence, ki imajo vsaj nekaj izkušenj z gledališčem in / ali improvizacijo.

Bolj statične metode so tiste, ki temeljijo na **Pisnem pristopu**, ki je bolj tradicionalen in intelektualen. V tem primeru morajo učenci (sami, v parih ali v skupinah) zapisati dialoge ali prizore, začevši z določenim izhodiščem. Za razliko od *pristopa Ustvari sceno*, ki je med predstavo nekoliko improviziran, bo pristop pisanja rezultiral v pisnem gradivu, ki ga bo kasneje mogoče spremeniti ali izvesti. Ta prizor najbolje deluje z učenci, ki so ustvarjalni, vendar nimajo samozavesti, da bi nastopili pred vrstniki.

Seveda obstaja več (verjetno neskončno) načinov za ustvarjanje prizorov, tri osnovne pristope pa je mogoče spremeniti in prilagoditi na več različnih načinov. Vendar pa so za namene tega priročnika ti trije odlično izhodišče, saj jih je mogoče uporabljati z učenci vseh starosti, ozadij in talentov.

Če se pedagog sam ali skupaj s skupino odloči, da učenci nastopajo tudi za zunanjo publiko (kar je pogosto pomemben dodatek z izobraževalnega vidika, glej **8. poglavje**), je treba različne prizore povezati v pravo predstavo. To dejanje lahko izvede tudi pedagog ali učenci, uspešno izvajanje pa zahteva znanje le dveh stvari. Prvič, da je *zgodba niz povezanih dogodkov*: ko so prizori pripravljeni, jih je treba urediti na način, ki bo gledalcu omogočil, da spremlja razvoj zgodbe, vzpostavlja povezave in razume sporočilo, ki ga igra poskuša posredovati. Drugič, da bi bila predstava uspešna, mora dramatik prizorom posvetiti prav toliko pozornosti kot prehodom med njimi: dobri in dobro premišljeni prehodi lahko občinstvu med igro ohranjajo fokus in celo dodajo vrednost prizorom, tako da jim zagotovijo ustrezen okvir.





Obstajajo štiri osnovne vrste prehodov med prizori predstave:

- **implicitni prehod** (ko se prizor A konča in njegovi liki zapustijo oder, na oder pridejo drugi liki in začne se prizor B. Lahko se uporablja, če sta oba prizora postavljena na istem mestu.)
- **eksplicitni prehod** (ko se prizor A konča, lik ali zvok ali slika občinstvu sporoči, da se bo prizor B kmalu začel. Lahko se uporablja, kadar obstaja potreba po signalizaciji pomembne spremembe v zgodbi, ki bi drugače lahko ostala neopažena, na primer potek časa.)
- **prehod ugasnjenih luči** (ko se prizor A konča, se ugasnejo odrske luči; pred začetkom prizora B se odrske luči ponovno prižgejo. Lahko se uporablja v večini primerov.)
- **prehod skozi prizor** (ko se prizor A konča, prizor B služi kot prehodna scena, medtem ko se oder pripravlja za prizor C. Običajno vključuje trenutek pripovedovanja in / ali rušenja četrte stene, da zabava občinstvo, medtem ko se uprizoritev spreminja.)

5. Liki kot posamezniki, liki kot simboli

Eden od razlogov, zakaj so gledališke in dramske tehnike tako močno orodje v izobraževanju, je, da se vedno zanašajo na nekakšno **igro**. To se morda zdi splošno znano, vendar razmislimo o tem. Ne glede na to, ali gre za pisni prizor ali impro igro, učenci pri uporabi te metodologije vedno igrajo bolj ali manj razvit in bolj ali manj kompleksen lik. To se razlikuje od običajnih izobraževalnih izkušenj, v katerih učenci ne dobijo priložnosti, da bi se »umaknili iz svoje glave« in iz prve roke izkusili ne samo nekaj novega, ampak nekoga drugega. Pomembnosti tega ni mogoče dovolj poudariti in obstajajo trije glavni razlogi, zakaj je to bistveno za naš pristop.



Najprej, kadar učenci igrajo lik, ne igrajo sebe. V večini izobraževalnih pristopov učitelji komunicirajo z učenci in učenci so tisti, ki poslušajo, sodelujejo, raziskujejo, predstavljajo svoje delo, pišejo teste itd. Pri gledališču in drami, so učenci tisti, ki se učijo in komunicirajo drug z drugim, vendar so liki v prizoru/igri tisti, ki pridejo na oder in/ali pripravijo predstavo. Kadarkoli se izvede prizor, so liki omenjenega prizora tisti, ki čutijo določena čustva, imajo določene pogovore in izvajajo določena dejanja. To pomeni, da so liki tisti, ki so odgovorni (moralno in v vseh drugih pomenih) za to, kar se govori in dela na odru, medtem ko so učenci, ki jih utelešajo, le orodja, ki jih oživijo.

Z igranjem likov lahko učenci tako **»živijo in čutijo«** čustva in (zgodovinske) situacije, ki bodo konkretno vplivale na njihovo znanje in poglede, hkrati pa jim omogoča, da ostanejo v varnem prostoru, v katerem niso izpostavljeni negativnim vidikom svojih prizorov (npr. pomislite na nasilen zgodovinski dogodek ali trenutno obliko diskriminacije - oba sta lahko postavljena na oder, da jih analizirata in razumeta). To učencem pomaga ne le pri globljem poznavanju in boljšem razumevanju družbenega pojava, temveč jim tudi pomaga, da se razvijajo kot posamezniki z vadbo svojih mehkih veščin: igranje je predvsem empatija, sposobnost, da se postavijo v čevlje nekoga drugega (glej **7. poglavje**).

Gledališke in dramske tehnike, če se pravilno uporabljajo, učinkujejo tako, da presegajo glavno temo vsake učne ure in vplivajo na učence/udeležence na globlji ravni.

Drugič, dejstvo, da so liki na splošno spremenljivi, jih naredi odlično orodje za ustvarjanje simbolov, ki so pomembni za lažje razumevanje zapletenih vprašanj. Medtem ko je teorijo in splošne informacije o kateri koli temi zagotovo mogoče razložiti na način, da jih večina ljudi razume, tudi z drugimi izobraževalnimi metodologijami, lahko uporaba likov, ki prikazujejo resnične ali izmišljene ljudi, to izkušnjo še dodatno obogati in zagotovi bolj praktičen pristop k učenju. Obstaja velika razlika med branjem ali poslušanjem ali razpravljanjem o določeni temi in *poustvarjanjem prizora*, ki je temeljnega pomena za to temo. To velja tako za abstraktna, brezoblična vprašanja kot za dogodke z zgodovinskimi osebnostmi.



Vsak prizor na katero koli temo lahko uporablja like z različnimi stopnjami kompleksnosti in odtenki, ki so večinoma odvisni od zrelosti učencev. Kot velja za večino stvari v tem pristopu, mora pedagog pred ustvarjanjem ali izbiro likov oceniti, kakšne so potrebe njegove skupine.

Na splošno lahko liki obstajajo samo zato, da izvedejo določeno dejanje in premaknejo zaplet naprej, ali pa morda predstavljajo arhetip (npr. policist, migrant, politik itd.) ali pa imajo svoje vrednote, čustva in razloge, ki so pomembni za njihovo razumevanje. Glede na temo in cilj izobraževalnega pristopa lahko pedagog najde vse ali samo nekatere od njih kot pravilno možnost.



Tretjič, **dobro zasnovani liki** (in to ne pomeni nujno kompleksnih likov, saj so lahko tudi najbolj stereotipne predstavitve arhetipov dobro zasnovane) so prav tako **bistveni za dobro igro kot dobro napisan zaplet**. Da bi v celoti vključili občinstvo, se morajo gledalci povezati z liki, njihovimi izkušnjami, dilemami in situacijami, v katere so postavljeni. Dobro zasnovani liki to omogočajo, zaradi česar je zgodbo, njeno predstavitev in sporočilo za predstavo lažje spremljati in razumeti.

6. Upoštevanje teme in širšega stališča

V primeru dolgoročnega izobraževalnega pristopa, ki traja več kot nekaj tednov in se delo s skupino učencev nadgrajuje, se bosta ponavadi zgodili dve stvari. Če je pristop poln novih informacij in novih intelektualnih dražljajev (npr. ker se odkrivajo novi vidiki teme ali se dodajajo nove podrobnosti o zgodovinskem dogodku), mora pedagog poskrbeti, da učenci ostanejo v ustvarjalnem in igrivem stanju. To je mogoče doseči z različnimi vajami in tehnikami (glej **7. poglavje**). Po drugi strani pa, če se zdi, da je tema v celoti raziskana in učenci delajo na uprizoritvenem vidiku gledališkega pristopa (ki je po definiciji ponavljajoč se, saj učenci vadijo iste prizore in linije) mora pedagog poskrbeti, da se cilj teme in njeno širše stališče ne izgubi in pozabi.



Vpliv vzgojno-izobraževalnega pristopa, ki ga lahko v našem primeru opredelimo tudi kot *ponotranjenje vrednot*, je vedno tesno povezan tako z intenzivnostjo kot s trajanjem samega vzgojno-izobraževalnega pristopa. Z drugimi besedami, bolj intenziven in dlje časa trajajoč je proces, večji učinek bo ustvaril.

To pa ne pomeni, da dolgoročni pristopi ne zahtevajo intenzivnih učnih ur in zanimivih dejavnosti - nasprotno, da bi v celoti izkoristil čas s svojimi učenci, mora pedagog zagotoviti, da njegova skupina ne začne rutinsko izvajati dejavnosti in vaj ter da vedno zagotavlja nove in sveže dražljaje, ki so povezani s temo.

Zato je dobro, da poleg pouka, ki se osredotoča na dramske in gledališke tehnike, vključimo tudi trenutke refleksije in učne ure, ki združujejo druge izobraževalne pristope pri oblikovanju dolgoročnega načrta s skupino učencev. Na primer, dolgoročne izobraževalne izkušnje bodo imele veliko koristi od ekskurzij in obiskov muzejev ali intervjujev in pogovorov z ljudmi, katerih znanje in / ali pričevanja lahko prispevajo k popolnejši sliki o določeni temi ali pojavu.

Pedagog se lahko tudi odloči, če to dopuščata dinamika znotraj skupine in starost učencev, da bo obravnaval končni cilj izobraževalne izkušnje, ko bo proces ponotranjanja v teku. Z drugimi besedami, pri razvijanju likov, zgodb in prizorov, ki so ključni za razumevanje družbenega pojava ali zgodovinskega dogodka, lahko pedagog eno od učnih ur posveti risanju neposrednih zaključkov in razpravi o temeljnih vrednotah, na katerih temelji vzgojni pristop. Uporabijo se lahko **različne tehnike in različne metode**, a ker proces poteka, je pomembno, da pedagog vedno upošteva, da uporaba drame in gledališča ni nikoli cilj sam po sebi, temveč sredstvo za doseg cilja.

Kot je podrobneje opisano v predgovoru in prejšnjih poglavjih, je ta pristop močno sredstvo. Vendar se lahko njegov polni potencial sprosti le, če se uporabi v sinergiji z drugimi tradicionalnimi ali inovativnimi izobraževalnimi pristopi.

7. Učenje je boljše z empatijo in zabavo!

Ne potrebujemo nobene raziskave, da bi potrdili, kar je samoumevno pedagogom po vsem svetu – ko gre za učenje (in tudi ko gre za delo), je sreča pogosto povezana s produktivnostjo. Z drugimi besedami, **učenci, ki so aktivno vključeni in se zabavajo med učnim procesom, si lažje zapomnijo informacije in ponavadi kar najboljše izkoristijo svoje izobraževalne izkušnje**. Večina novih učnih metod, ki so bile razvite v zadnjih desetletjih, se osredotoča na uporabo neke vrste vaj ali tehnik, ki vključujejo igre in igranje kot del osnovne izkušnje.



Inovativne izobraževalne tehnike vključujejo **igre in užitek v proces učenja**, saj prepoznavajo pomen obojega pri sodelovanju učencev. Če naštejemo le nekatere, učenje, ki temelji na igrah, uporablja interaktivne izkušnje in izzive za spodbujanje kritičnega razmišljanja, medtem ko izkustveno in projektno učenje učence potopi v praktične dejavnosti, spodbuja sodelovanje in ustvarjalnost. S tem, ko je učenje prijetno, te metode povečujejo motivacijo in poglobljajo razumevanje.

Ni naključje, da **ko nastopate - igrate vlogo**. Ustvarjalni elementi, ki so neločljivo povezani z igranjem, so sami po sebi zabavni in prijetni večini ljudi, če ne od začetka, potem pa po kratkem obdobju prilagajanja in ponotranjanja (seveda bodo bolj ekstrovertirani posamezniki lažje spontani in se prepustili, medtem ko bodo bolj introvertirani posamezniki potrebovali nekaj časa, da se popolnoma zavežejo novim izkušnjam). Kljub temu je v primeru dolgoročnega izobraževalnega pristopa,

ki vključuje gledališke in dramske tehnike, vedno dobra ideja, da vključite vrsto bolj zabavnih vaj (in celo celotnih učnih ur) poleg tistih, ki so bolj osredotočene na družbeno ali zgodovinsko temo, ki jo obravnavate.

Dobro izhodišče za vsako dramsko in gledališko izobraževalno izkušnjo so vaje, katerih cilj je premostiti vrzel med udeleženci in ustvariti občutek medsebojnega zaupanja med njimi - tako imenovane team-building aktivnosti (za nekaj konkretnih primerov glej **Prilogo A**). Ne glede na to, ali se udeleženci že poznajo (npr. ker so sošolci) ali so bili združeni posebej za ta gledališki projekt, se bo vedno izkazalo, da je koristno posvetiti nekaj časa ustvarjanju prave kemije med njimi. Poleg tega bodo ustvarjalne in različne team-building vaje, opravljene na začetku njihove poti, udeležencem poslale jasen signal in jim dale vedeti, da lahko pričakujejo izobraževalna srečanja, ki se ne bodo povsem ujemala s tem, kar so doživeli doslej - in jim tako pomagale, da se pripravijo na to, kar bo sledilo.



Učenje skozi dejanja zahteva odprt in jasen um, ki je pripravljen **uporabiti ustvarjalnost in razmišljanje zunaj ustaljenih okvirjev**. Čeprav lahko vsak učenec doseže to duševno stanje, za večino to stanje ni takojšnje ali samoumevno, zato je treba uporabiti posebne vaje, ki bodo olajšale ta proces.

Iz istega razloga se bo pedagogu zdelo koristno vključiti eno ali dve dejavnosti na začetku vsakega posameznega srečanja, ki bosta služili kot uvod. Še enkrat, to ni nujno uvod v temo tega srečanja, temveč bolj v ustvarjalno miselnost, ki jo zahtevata dramski in gledališki vzgojni pristop. To se izvaja s tako imenovanimi *ogrevalnimi vajami* (za nekaj konkretnih primerov glej **Prilogo B**). Odvisno od glavnega poudarka posameznega srečanja lahko ti zahtevajo več gibanja ali več mentalne ustvarjalnosti in služijo dvojnemu namenu: pripraviti udeležence na preostanek časa, preživetega skupaj tisti dan, in dodati nekaj trenutkov čiste zabave. Podobno je dobro uporabiti omenjene vaje za razbremenitev in pomoč pri prehodu nazaj v vsakdanje življenje na koncu bolj zapletene ali težke učne ure.

Nazadnje, nekaj premislekov o **empatiji**. Eden od razlogov, zakaj so gledališke in dramske tehnike tako močne, ko se uporabljajo v izobraževanju, je, da je igranje predvsem empatija, torej sposobnost, da se postavimo v čevlje nekoga drugega. To pomeni, da učenci pri igranju (razvijanje ali analiziranje prizorov in likov, pomnjenje besedila, razumevanje različnih vlog in vaj postavljanja na oder) hkrati ne le pristopajo k določeni temi in pasivno ponotranjijo informacije, temveč tudi postopoma razvijajo svojo sposobnost razumevanja in povezovanja s svetom okoli sebe.

Če je pravilno izveden, rezultat gledališkega vzgojnega pristopa torej niso le učenci, ki so bolj seznanjeni z zgodovinskim dogodkom ali družbenim pojavom, temveč **opolnomočeni posamezniki**, ki so začeli izpopolnjevati veščine, potrebne za krmarjenje skozi kompleksnosti sodobnega sveta.



Dobar dan, dobra večer.
Jeste li se udobno osjećali?



Preseganje sodelujoče skupine

8. Izobraževalna vrednost predstave

Čeprav uporaba dramskih in gledaliških metodologij v vzgoji in izobraževanju ne zahteva nujno *predstave*, tj. pripovedniške izkušnje pred zunanjim občinstvom, za uspeh obstajata dva niza razlogov, zakaj bi morala predstava vedno poskušala biti strukturirana. Ne glede na to, ali gre za večjo, brezoblično množico ljudi ali manjšo skupino prijateljev, ne glede na velikost občinstva, bo uprizoritev predstave vedno prinesla nekaj dodatnih koristi tako učencem, ki so sami šli skozi dramatičen proces, kot tudi posameznikom, ki so zgolj zunanji gledalci.

Prvič, **pričakovanje predstave daje učencem nekaj, na kar se lahko osredotočijo, in nekaj, česar se lahko veselijo, medtem ko se jih vodi skozi izobraževalni proces.** To služi kot pomembna motivacija, ki bo učencem pomagala pristopiti k temi na globlji in bolj rahločuten način, da bi bolje oživili svoje like, pa tudi kot odvratanje pozornosti od samega učnega vidika. Na splošno se ljudje učijo bolje in lažje, ko se ne zavedajo, da se učijo, tj. ko učenje poteka organsko in spontano z delom.

To še posebej velja pri igranju, saj osredotočenost na igriv in poglobljen vidik lika, prizora ali gledališke predstave odvrta udeležence od zgodovinskih informacij in vrednot, ki jih ti liki, prizori ali gledališka dela želijo posredovati. Dejstvo, da učenje poteka v času, ko ni v središču pozornosti, je izjemno močan vidik gledaliških in dramskih tehnik. Da pa bi ta vidik deloval, morajo učenci vedeti, da se bo prej ali slej pričakovalo, da bodo nastopili. V nasprotnem primeru se ne bodo počutili dovolj motivirani in izzvani, da bi v celoti raziskali vse zapletenosti družbenega ali zgodovinskega fenomena, temveč bodo k dramskemu procesu pristopili na enak

način, kot pristopajo k vsem drugim izobraževalnim tehnikam. Poleg tega predstave pred občinstvom v živo dajejo učencem priložnost, da izpopolnijo vrsto mehkih veščin (npr. javno nastopanje, timsko delo, obvladovanje tesnobe itd.), ki so lahko odlični dodaten bonus, čeprav niso glavni poudarek katere koli določene teme.

Drugič, **predstava, osredotočena na zgodovinski in/ali družbeni fenomen, ima vedno potencial, da močno vpliva na občinstvo.** Če je gledališka predstava pripravljena in dobro izvedena, lahko izobražuje, vzbudi zanimanje za določeno temo, motivira ljudi, da se naučijo več, in celo navdihuje prihodnje predstave. Vsak javni nastop skupine udeležencev/učencev je treba obravnavati kot snežno kepo, ki ima potencial, da postopoma raste in ima vpliv, ki močno presega mlade igralce na odru. Ni naključje, da se je dramska umetnost v svoji zgodovini pogosto uporabljala in razvijala predvsem kot izobraževalno orodje s poudarkom na občinstvu.



Gledališče je skozi zgodovino služilo kot močno orodje za izobraževanje, saj je pritegnilo občinstvo v različnih kulturah in obdobjih. V antični Grčiji so gledališke predstave dramatikov, kot sta Sofoklej in Evripid, raziskovale teme pravičnosti, usode in prevzetnosti; v **srednjem veku** so skrivnostne igre, ki so jih uprizorili srednjeveški cehi, prenašale verske pripovedi nepismenim množicam in spodbujale versko razumevanje; Shakespearova dela so osvetlila kompleksnost človeške narave in družbenih vprašanj ter ponudila vpogled v politiko, ljubezen in moč; v **moderni dobi** so številna gledališka gibanja izzvala konvencionalne pripovedi, spodbujala kritično razmišljanje in družbeno refleksijo.

9. Osnovna organizacijska struktura predstave

Medtem ko izobraževalni proces zahteva le pedagoga, ki je na splošno zadolžen tako za izdelavo učnega načrta kot za njegovo izvajanje, gledališko predstavo tradicionalno sestavlja vrsta strokovnjakov, ki so specializirani za različne vloge in opravljajo različne naloge. Kot ve vsak ljubiteljski gledališki navdušenec (še posebej tisti, ki delajo z otroki in mladino), lahko te različne vloge vedno igra le nekaj ljudi ali pa celo le ena oseba.

To pa zahteva določeno stopnjo organizacije in načrtovanja, ki jo lahko, upajmo, olajša ta praktični kontrolni seznam, ki opisuje ključne osebe, ki so povezane z gledališkim svetom:

- **režiser** nadzira celotno produkcijo in njeno umetniško vizijo;
- **vodja predstave** je zadolžen za logistiko, koordinira igralce, režiserja in ostalo osebje;
- **oblikovalci** so zadolženi za kostume in scenografijo;
- **tržniki** promovirajo igro in privabljajo občinstvo;
- **administratorji** se ukvarjajo z birokratskimi vprašanji (npr. upravljanje pri-zorišč, prodaja vstopnic itd.).





Lepota gledališča je v tem, da je **izjemno prilagodljiv medij**, ki temelji predvsem (in lahko celo v celoti) na ljudeh - igralcih. Edine stvari, ki jih dobra predstava dejansko potrebuje, so zgodba in energija, da svoje občutke posreduje občinstvu. Z logističnega vidika to pomeni, da če imate na voljo:

- **skupino učencev** (ali enega učenca),
- **lokacijo** (katera koli lokacija),
- **čas** (kadar koli),
- **občinstvo** (ali celo le člana občinstva),

lahko organizirate predstavo. Vse ostalo (npr. kostumi, scenografija, osvetlitev, avdio oprema itd.) so samo dodani bonusi, ki lahko obogatijo izkušnjo občinstva, vendar jih je mogoče glede na kontekst tudi prezreti.

V idealnem primeru bo predstava združila **ekipo posameznikov, ki jim bo dodeljena določena vloga** in se bodo zato lahko v celoti osredotočili na to. V primeru vzgojnega pristopa, ki uporablja dramske in gledališke metodologije, tem posameznikom ni treba biti pedagog. Namesto tega lahko te vloge razdelimo med učence, ki bodo tako dobili tudi priložnost, da izkusijo nekaj dela in odgovornosti, ki se dogaja za odrom. Ne glede na to, ali gre za veliko, kompleksno produkcijo z neverjetno zgovornimi kostumi in scenografijo ali kaj veliko bolj preprostega, ključ do uspešne organizacije predstave je vedno v jasni delitvi vlog in odprti komunikaciji znotraj mreže, oblikovane okoli režiserja.

10. Prikrite sestavine, ki lahko bogatijo predstavo

Nastop pred zunanjim občinstvom bo vedno koristen tako za ljudi na odru kot za ljudi, ki ga gledajo, iz več razlogov (glej **8. poglavje**). Če pa bo ta predstava organizirana kot del večjega dogodka, bo izobraževalni učinek na občinstvo in udeležence večji.



Medtem ko je predstava lahko kakršna koli fizična predstavitev dramskega besedila, je **dogodek vedno načrtovan tako, da vključuje dodatne elemente, ki bodo izboljšali izkušnjo občinstva in povečali vpliv same predstave**. Če želimo uporabiti športno metaforo, bo nogometna tekma obravnavana kot nogometna tekma takrat, ko bo igra med dvema nasprotnima ekipama, na igrišču določene velikosti in z upoštevanjem določenih pravil.

Če pa se ta tekma igra na stadionu, lahko občinstvo kupi pijače in promocijsko blago ekipe, med polčasom je program in komentator navdušuje občinstvo vsakič ko domača ekipa doseže gol - to ne bo samo nogometna *tekma*, ampak nogometni *dogodek*.

Ko gredo ljudje v gledališče, seveda pričakujejo predvsem dobro predstavo z odlično igro.. Kljub temu si učenci, če so se potrudili in so pripravljeni nastopiti, zaslužijo, da njihovo izkušnjo spremlja tudi nekaj elementov, ki niso bistveni za sam izobraževalni proces, vendar ga lahko zlahka dopolnijo.

Tudi te elemente lahko organizirajo učenci ali pedagog, odvisno od interesov in sposobnosti vseh sodelujočih. V dneh/tednih pred predstavo je mogoče na tri bistvene načine promovirati igro in doseči širše občinstvo: oblikujemo lahko **plakate**, jih natisnemo in postavimo na strateška mesta, kjer so vidni (po šolah, v kavarnah, na ulici itd.); organiziramo lahko intervjuje z lokalnimi mediji; **socialna omrežja** lahko uporabimo na različne in ustvarjalne načine (od zapletenih zasnov do napovednih slik in videoposnetkov s celotnim napovednikom). Tik pred začetkom predstave bi bilo morda dobro organizirati tudi **kratko obvestilo**, v katerem bi na kratko pojasnili, kako je potekal postopek priprave predstave in kakšni so bili nekateri glavni zaključki. Nazadnje bo občinstvu koristil tudi pogovor z nastopajočimi in ustvarjalci takoj po koncu predstave, da se bo lahko pojasnilo vse elemente igre, ki so bili nejasni – **pogovori z občinstvom** so izjemno močno orodje za dodatno poudarjanje tem in idej izobraževalnega pristopa zunanjemu občinstvu.



Pri načrtovanju pogovora z občinstvom mora pedagog upoštevati dvoje: prvič, da je pogovor z veliko interakcije med nastopajočimi in občinstvom vedno boljši od napisanega govora; drugič, da včasih gledalci ne bodo postavljali najbolj perečih vprašanj za določeno temo. Tako kot pri rednem pouku bo pedagog, ki se vnaprej pripravi, vedno bolje krmaril med spontanostjo in usreznostjo. Zato je dobro, da izobraževalec začne javni pogovor z nekaj lastnimi razmišljanji, preden da besedo udeležencem ali poslušalcem.

Priloga A: Aktivnosti za krepitev timskega duha

Kot je navedeno v **7. poglavju**, so aktivnosti za krepitev timskega duha bistvenega pomena za krepitev sodelovanja in zaupanja v skupinah. Z vajami, ki spodbujajo komunikacijo in reševanje problemov, lahko udeleženci razvijejo močnejše vezi in sposobnosti razumevanja drug drugega. Te vaje spodbujajo tudi učinkovito skupinsko delo, saj posameznike spodbujajo, da izkoristijo svoje sposobnosti za doseganje skupnih ciljev. Z ustvarjanjem podpornega okolja aktivnosti za krepitev timskega duha povečujejo moralo in produktivnost ter navsezadnje prispevajo k izboljšani učinkovitosti in uspehu skupine. **Tukaj je niz preverjenih vaj, ki so primerne za udeležence vseh starosti:**



Ustvari vrsto

Udeležencem je dodeljena številčna vrednost, od »ena« do skupnega števila udeležencev. Nato se jim zaveže oči in se jim da nalogo, da se tiho razvrstijo v naraščajočem vrstnem redu glede na dodeljeno število. Izziv je usklajevanje gibov in položajev brez verbalnega sporazumevanja, namesto tega se je treba zanašati na neverbalne znake in timsko delo. Ta vaja spodbuja aktivno poslušanje, opazovanje in empatijo, saj se morajo udeleženci zanašati na dejanja in signale drug drugega, ne da bi pri tem uporabljali naša najmočnejša čutila: vid in sluh.

Nagnjeni stoli

Udeleženci stojijo v krogu okoli nagnjenih stolov. Vsak udeleženec se z eno roko drži naslonjala stola, ki je rahlo nagnjen nazaj, in je uravnotežen le na dveh nogah. Cilj je, da udeleženci zamenjajo mesta med seboj v krogu, ne da bi se kateri od stolov prevrnil. Za to je potrebna skrbna koordinacija, časovna usklajenost in komunikacija med njimi, ko se gibljejo po krogu, pri čemer spustijo en stol in se hitro oprimejo drugega, ne da bi pri tem porušili ravnotežje.

Človeški voz

Udeleženci stojijo v krogu in stegnejo roke, pri čemer primejo za roke dve različni osebi iz skupine. Cilj skupine je, da se razplete iz nastalega »vozla«, ne da bi izpustili roke drug drugega. Udeleženci morajo sodelovati pri načrtovanju in manevriranju s svojimi telesi, da bi razvozlati voz, kar zahteva veliko mero koordinacije in komunikacije. Ta vaja spodbuja timsko delo, sodelovanje in potrpežljivost, saj nekateri udeleženci skupini bolj pomagajo, če stojijo na mestu in se ne premikajo, drugi pa prevzamejo aktivnejšo vlogo.

Ustvarjanje skupine

Udeleženci so razdeljeni v manjše skupine po tri do pet oseb in imajo nalogo, da si izmislijo ime za svojo skupino ter pesem in kratek ples, s katerima se bodo predstavili drugim skupinam. Glede na njihovo predznanje ali namen interakcije lahko ekipe dobijo dodatne naloge (npr. s svojimi telesi skupaj ustvarijo žival). Udeleženci sodelujejo pri iskanju ustvarjalnih rešitev za svoje naloge, tekmovanje med ekipami pa spodbuja povezovanje med člani vsake skupine.

Impro bitke

Podobno kot pri vaji *Ustvarjanje skupine* (in včasih kot njeno naravno nadaljevanje) se udeleženci razdelijo v manjše skupine po tri do pet ljudi, ki nato »tekmujejo« med seboj v vrsti impro scenarijev (ti lahko vključujejo določeno lokacijo za postavitve prizorišča, določen lik ali temo, pravzaprav kar koli). Ta vaja spodbuja timsko delo in ustvarjalnost ter krepi povezanost med člani vsake skupine, saj se ne zanaša na stroga pravila ali vodenje skozi dejavnost, temveč na igrivost in tekmovalnost.





Priloga B: Ogrevalne vaje

Kot je navedeno v **7. poglavju**, so vaje za ogrevanje na začetku vsakega novega srečanja pomembne, saj udeležencem omogočajo nemoten prehod iz običajnih, vsakodnevnih misli in naravnosti v svobodnejše in bolj ustvarjalno stanje, ki jim bo pomagalo pri učenju. Iste vaje lahko po potrebi uporabimo tudi ob koncu učne ure, da se premaknemo naprej od teme srečanja. Čeprav je v različnih priročnikih na voljo veliko ogrevalnih aktivnosti, je tukaj izbor vaj, ki zahtevajo veliko fizičnega gibanja ali veliko ustvarjalnega prispevka udeležencev. Ali boste poudarili prvo ali drugo, je vedno odvisno od dneva in skupine.

Stop

Klasična impro vaja, pri kateri sta dva ali več udeležencev na odru, ostali pa sedijo pred njimi in jih opazujejo. Ljudje na odru improvizirajo kratek prizor, svobodno ali po pravilih, ki jih določi pedagog (npr. določena lokacija, čustvo, tema itd.). Ko kateri koli od sedečih udeležencev meni, da se je prizor iztekel, se lahko odloči, da bo zaklical Stop! Takrat morajo nastopajoči postati negibni, dokler enega od njih ne zamenja nov udeleženec, ki ima nalogo začeti nov prizor, ki izhaja iz zamrznjenih položajev likov.

Atomi

Udeleženci se morajo sprehajati po sobi, ne da bi sodelovali drug z drugim. Medtem ko hodijo naokoli, pedagog zakliče številko, udeleženci pa se morajo čim hitreje razdeliti v skupine s tem številom. Ko to storijo, nadaljujejo s hojo, dokler pedagog ne zakliče nove številke. Za bolj zanimivo različico lahko pedagog poleg številke zakliče tudi predmet (ali žival, ali abstraktni pojem), katerega obliko mora novo oblikovana skupina utelešati, preden nadaljuje.

Walkie-Talkie

Mešanica iger *Stop* in *Atomi*, ki združuje impro vidik prve in aktivnost druge igre. Udeleženci se morajo sprehajati po sobi, ne da bi sodelovali drug z drugim. Po določenem času da pedagog začetno besedno zvezo za pogovor (npr. *Kje ste bili?* ali *Moram govoriti z vami.* ali *Ali mi lahko pri nečem pomagate?*). Udeleženci morajo nato vzpostaviti 30-sekundni pogovor s prvo osebo, na katero naletijo, preden se premaknejo in začnejo znova z novo osebo in isto začetno besedno zvezo.

To ni nič

Udeleženci sedijo v krogu. Prvi udeleženec vstane in ima trideset sekund časa, da pove zgodbo o tem, kako je tisti dan prišel k uri. To mora biti zelo zapletena in nadrealistična zgodba, ki lahko vključuje magične in nore elemente. Po tridesetih sekundah ga prekine udeleženec na njegovi levi, ki reče *To ni nič!* in nato pripoveduje namišljeno zgodbo o tem, kako je sam prišel k uri. Vaja se nadaljuje, dokler vsi ne dobijo priložnosti spregovoriti z vedno bolj nemogočimi zgodbami.

Pojdi Stop Zaploskaj Skoči

Udeleženci naj se sprehodijo po sobi, ne da bi pri tem sodelovali drug z drugim. Postopoma dobijo štiri ukaze: *Pojdi!*, ki jih prisili, da začnejo ali nadaljujejo s hojo; *Stop!*, ki jih prisili, da zamrznejo ali nadaljujejo z zamrznitvijo; *Zaploskaj!*, ki jih prisili v ploskanje; *Skoči!*, ki jih prisili, da skačejo na mestu ali med hojo. Ko udeleženci razumejo in preizkusijo ukaze, pedagog sporoči, da bi morali pravzaprav pomeniti nasprotno - torej *Pojdi!* povzroči, da se udeleženci ustavijo, *Zaploskaj!* pa jih prisili v skok. Vaja se nadaljuje, dokler udeleženci ne delajo več napak.

Priloga C: Primeri prizorov / ustvarjalnih pravil

Nekatere tehnike in vaje, opisane v tem priročniku, je morda nekoliko težko razumeti brez konkretnih primerov, ki so bili preizkušeni in uporabljeni pri delu gledališča TRY. Zato je tukaj nekaj pisnih besedil in pravil za ustvarjanje scen, ki jih lahko uporabite kot okvir za pomoč pri ustvarjanju lastnega gradiva, prilagojenega izbrani temi.

Prizori

Za namen izobraževanja so dobra dramska besedila tista, ki so vsaj nekoliko prilagojena določenim skupinam, ki naj bi jih izvajale. Glede na razpoložanje in značilnosti udeležencev so lahko resna ali komična, vključujejo pa lahko monologe, pripovedovanje in celo prebijanje četrte stene.



Primer 1: Prizor iz igre o odvisnosti

KRISTEN in PAUL sta poročen par. PAUL vstopi na prizorišče z desne strani odra.

KRISTEN: Kje si bil?

PAUL: Aha, saj veš. Zunaj.

KRISTEN: Kaj si počel?

PAUL: S fanti sem igral nogomet.

KRISTEN: Kdo je bil tam?

PAUL: Običajna ekipa, ljubica. Saj veš. Dave, Mickie, Gordon... pravzaprav nas je bilo kar nekaj.

KRISTEN: Ali ti je šlo dobro?

PAUL: Verjetno sem bil najslabši igralec na igrišču. Igral sem kot sedemletna deklica s slabim vidom in leseno nogo.

KRISTEN: Kako se je odrezal Mickie?

PAUL: Mislim, da dobro. Zakaj sprašuješ?

KRISTEN: Ker sva ga z Maddy pred uro in pol videli v nakupovalnem središču.

(Premor. KRISTEN gleda PAULA, PAUL gleda stran. Nato jo spet pogleda in skoraj obupano spregovori.)

PAUL: Si prepričana, da je bil to on?

KRISTEN: Prosim. Ne poslabšuj stvari.

PAUL: Žal mi je.

KRISTEN: Lepo te prosim. Ali jo poznam?

PAUL: Ne gre za to. Ne gre za to.

KRISTEN: O, Jezus, Paul! Mislila sem, da si prenehal!

PAUL: Ustavil. *(Premor.)* Za nekaj časa.

KRISTEN: Paul! *(Premor, gleda ga.)* Koliko si izgubil? *(Ne odgovori. Pristopi k njemu in ga zgrabi.)* Koliko si izgubil, Paul?

PAUL: Vse. Vse sem izgubil.

Nekaj časa ga gleda, nato pa se odmakne. Čez nekaj časa odide. Ne poskuša je ustaviti.



Primer 2: Prizor iz igre o nepotizmu

ODI pride v pisarno gospe DONOVAN in išče službo. Prvi monolog je namenjen neposredno občinstvu, medtem ko je preostali del prizora uprizorjen normalno.

DONOVAN: Jaz sem gospodična Donovan. Naj vas to ne zavede, lahko sem tudi gospod Donovan. Moj spol ni pomemben. Moja starost ni pomembna. Vse drugo o meni je zelo pomembno. Sem zelo pomembna oseba. Ljudje prihajajo k meni, ker čutijo mojo moč. Prihajajo k meni, da bi se poklonili oltarju moje moči in upali, da bo vetrič odnesel delček moje moči na tla, na katerih klečijo, da ga bodo pobrali in se počutili nekoliko bolje glede svojega obstoja. (*Prekinitiv.*) Nikoli tega ne pozabite.

ODI: Gospodična Donovan?

DONOVAN: Da, prosim, usedite se! Dobro, da ste tukaj.

ODI: Najlepša hvala, da ste si vzeli čas zame, gospodična Donovan.

DONOVAN: Prosim, kličite me gospod Donovan.

ODI: Hvala, gospod Donovan.

Prekinitiv. DONOVAN si dobro ogleda ODI, kot da bi hotel oceniti, ali je ODI dovolj zaupanja vreden, nato pa je z ugotovitvijo zadovoljen.

DON: Ali veste, kaj bomo naredili?

ODI: Kaj?

DON: Želim, da me kličeš - Don!

ODI: O, vau! Seveda, gospod D... (*Ujema se.*) Seveda, Don!

DON: Še enkrat me spomni?

ODI: Odi.

DON: Priimek?

ODI: Sejkovič.

DON: Ali poznam vašega očeta?

ODI: Ne, mislim, da ne.

DON: Se mi je zdelo. (*Premor.*) To ni dobro.

(...)





Primer 3: Prizor iz igre o kapitalizmu

BETH: O čem govori naš prizor?

RINGO: V bistvu gre za to, da si kot pastir nesrečen in misliš, da gre življenje mimo tebe, zato izkoristim nekaj vez in poskrbim, da postaneš uspešna poslovna ženska in da upravljaš z veliko kapitala.

BETH: Kako razburljivo!

RINGO: Ja. Lahko se zaneseš na kapital, da bodo ljudje mokri. Oh, prinesel sem ti kravato.

RINGO poda BETH kravato, ki si jo začne oblačiti.

BETH: In to podjetje bom vodila sama?

RINGO: Seveda ne, piškotek. Vodiš ga s temi direktorji. (*Prihitijo direktorji 1, 2 in 3.*) Ah, odlično! Ravno pravi čas za četrtletni sestanek upravnega odbora!

BETH: Vau! To je kot v filmu! Kaj naj jim rečem?

RINGO: Kaj če jih najprej prosiš, naj se usedejo?

BETH: Pametno! Gospodje, gospe, prosim, sedite.

DIREKTORJI se usedejo.

RINGO: In zdaj jim dovoliš, da opravijo svojo denarno čarovnijo!

D1: Kravate?

D2: Prenosni računalniki?

D3: Pametni telefoni?

BETH: Dobro. Potem začnimo.

RINGO: Lahko nadaljujete brez mene. Imam sestanek za kosilo. Ohranite gospodarstvo pri življenju!

Glazen smeh. Nihče se ne pridruži. RINGO odide.

BETH: Morda bi se morali najprej predstaviti. Sem Bethanie ali na kratko Beth.

D1: Direktor Ena.

D2: Direktor Dva.

D3: Direktor Tri.

BETH: Ali imate poleg nazivov še druga imena?

D1: Svoja imam nekeje zapisana, vendar se najbolje obnese Direktor Ena.

D2: Enako pri meni.

D3: Direktor Tri je moje pravo ime. Starši so si vedno želeli, da bi postal direktor podjetja, zato so me poimenovali Direktor Tri. To je darilo, ki kar naprej daruje.

BETH: Ne morem si kaj, da se ne bi vprašala: zakaj te niso poimenovali Direktor Ena ali Direktor Dva?

D3: Starejša brata. Storila sta samomor, ko sta postala natakara oziroma igralec.

BETH: Moje sožalje ob vaši izgubi.

D3: Izgubi? Nasprotno! Imeli smo odlično četrletje!

D1: Imate radi zgodbe o uspehu, politično imenovani šef? Vam bomo dali zgodbe o uspehu!

D2: Četrletna finančna poročila, v pregled.

(...)

Ustvarjalna pravila

Pravila za ustvarjanje prizora so najboljša, če so oblikovana na podlagi osnovne strukture štirih pravil: eno *fizično pravilo*, eno pravilo za lik, eno *neobičajno pravilo* in eno *pravilo za temo*. Po potrebi je mogoče dodati več pravil (npr. *pravilo o lokaciji ali pravilo o času*). Vendar naj se pedagog poskuša omejiti na največ pet različnih pravil, saj jih bo preveč zadržalo ustvarjalnost. Dve najpomembnejši pravili sta *tematsko pravilo* (bistveno za izobraževalni pristop) in *neobičajno pravilo* (ki služi odvrčanju pozornosti udeležencev od pravila o temi), medtem ko je treba druga pravila obravnavati kot pozitivne dodatke.



Primer 1: Ustvari prizor o raznolikosti

- Trije liki tečejo iz nekega razloga (**fizično pravilo**)
- Eden od likov je nezemljan (**pravilo lika**)
- Zapoje se pesem (**neobičajno pravilo**)
- Eden od likov si premisli (**tematsko pravilo**)
- Prizor se odvija v baru (**pravilo lokacije**)



Primer 2: Ustvari prizor o vojni

- Eden od likov vedno sedi (**fizično pravilo**)
- Dva od likov sta generala (**pravilo lika in pravilo teme**)
- Druga polovica prizora se zgodi nekaj let po prvi polovici (**neobičajno pravilo**)
- Obstaja pripovedovalec (**strukturno pravilo**)



Primer 3: Ustvari prizor o korupciji

- Nekdo med prizorom pade (**fizično pravilo**)
- Dva od likov sta sorojenca (**pravilo lika**)
- Poteka govor (**neobičajno pravilo**)
- Prizor se dogaja v skorumpirani javni službi (**tematsko pravilo**)
- Prizor je daljši od dveh minut (**časovno pravilo**)





Gledališče kot izobraževalno orodje

Spodbujanje politične zavesti in aktivnega
državljanstva skozi dramo

 TRY THEATRE