|  |  |
| --- | --- |
| CILJNE SKUPINE | Primerno za vse vrste ciljnih skupin. Primerno za učence najstnike. |
| NASLOV | Gledališče za razvoj ključnih kompetenc |
| TRAJANJE | Ustvarjanje lika – potrebnih je približno 30 minut  Ustvarjanje zgodbe – potrebnih je približno 30 minut  Upodobitev zgodbe in izmenjava – potrebnih je približno 50–60 minut |
| UČNI CILJI | »Ustvarjanje lika« razvija koncentracijo, pozornost in sposobnost vživljanja v kožo drugega človeka. Razvija osnovne odrske spretnosti in ponuja prvi korak vživljanja v lik in potopitev v določeno osebnost. Razvija tudi empatijo, sposobnost razumevanja nekoga, ki je drugačen od nas samih, z drugačnimi vizijami za življenje in svet, z drugačnimi prepričanji. Ta vaja zahteva spontanost, ustvarjalnost in improvizacijo – to pomeni, da prispeva k razvoju takšnih veščin.  »Ustvarjanje zgodbe« razvija veščine, ki so povezane z domišljijo, koncentracijo, pozornostjo, skupinskim delom, ekipnim delom. Razvija veščine pripovedovanja zgodbe in ustvarjanja zgodb. Razvija smisel, atmosfero za zgodbo in nato logični razvoj poteka zgodbe, ki je bodisi fikcija ali pa črpa iz izkušenj vsakodnevnega življenja. Razvija strpnost do idej drugih in veščine za sledenje svojim nagibom, pri čemer upoštevamo tudi želje skupine.  »Upodobitev zgodbe in izmenjava« stremi k predstavitvi pomembnih igralskih tehnik, obnašanja na odru, izvedbi naloge, partnerstva, koncentracije. Ta vaja pomaga udeležencem, da na odru prepoznajo sebe, da vidijo svoje prikrajšanosti in posebnosti svojega lika. Prav tako gre tudi za vajo, ki spodbuja partnerstvo, razvoj sposobnosti komunikacije na odru skozi drugo osebnost, improvizacijo. Razvija ustvarjalnost, samozavest, spontanost, odrsko govorico, postavitev na odru, razvoj odrske zgodbe, potovanje skozi kompleksen gledališki proces.  Znotraj konteksta CULPEER se lahko te vaje uporablja za pridobitev sledečih ključnih kompetenc:  *Komuniciranje v maternem jeziku:* iskanje in branje besedil o gledališču bo razširilo aktivni besedni zaklad.  *Komuniciranje v tujem jeziku:* branje besedil in gledanje video posnetkov v maternem ali tujem jeziku, nato pa delo v večjezični skupini v tujem jeziku bi npr. pomagalo izboljšati veščine parafraziranja, tolmačenja in prevajanja.  *Naučiti se učiti:* sposobnost iskanja in vztrajanja pri učenju, sposobnost organizacije učenja, vključno z učinkovitim upravljanjem časa in informacij, tako individualno (za iskanje ustreznih informacij) kot tudi v skupinah (razreševanje problemov v ekipi in pripravljanje skupinske predstavitve, – igre – ki jo bomo pokazali preostalemu razredu). Kulturna informacija ustvari motivacijo za vse vpletene tuje učence, da se učijo in vodijo ekipe. Sposobnost razlage določene informacije/pojava drugim prav tako dviga samozavest.  *Socialne in državljanske kompetence:* vsakič, ko je obravnavana tema povezana s socialnimi in političnimi koncepti in strukturami ter s predanostjo aktivni in demokratični udeležbi, je gledališče lahko še posebej učinkovito pri grajenju in aktiviranju teh vrst kompetenc, še posebej v domeni izboljšanja posameznikovih medosebnih in medkulturnih kompetenc, kar opremi posameznika, da na učinkovit in konstruktiven način sodeluje v socialnem in poklicnem življenju, obenem pa zna tudi rešiti konflikte, kjer je to potrebno. Improvizacija je večinoma humorna, zaradi česar je še posebej uporabna pri nevtralizaciji negativnih vedenj. Ljudem pomaga povečati njihovo ozaveščenost o njihovih notranjih čustvih in jim pomaga njihovo edinstvenost deliti v varnem okolju. Improvizacija je namenjena sproščanju ljudi in temu, da se dobro počutijo v svoji skupnosti, da delajo skupaj, saj pri improvizaciji ni napačnih dejanj ali odločitev.  *Občutek iniciative in podjetnosti:* temelji gledališča so etične vrednote in odklepanje sposobnosti, da ideje pretvorimo v dejanja in izkoristimo priložnosti. Pomanjkanje iniciative in podjetnosti se včasih pojavi zaradi nizke samozavesti, kar lahko improvizacija z lahkoto nevtralizira – biti sprejet in vključen v skupino, vedoč, da je cilj drugih ta, da se ti počutiš in si videti bolje, to zviša samozavest; ustvari tudi priložnost, da predstaviš samega sebe in da si slišan; dosežki celotne skupine zagotovo povečajo samozavest njenih članov.  *Kulturna zavest in izražanje:* kulturna zavest in izražanje izvirata iz ozaveščenosti in sposobnosti izražanja svoje lastne kulture. Raziskovanje kulturnega porekla in predispozicij, ki so vplivale na določeno odkritje, najdbo itd., bo razvilo sposobnost cenjenja ustvarjalne pomembnosti idej, izkušenj in čustev, pa tudi to, da prakticiramo kulturo, medtem ko predstavljamo znanstvene informacije. |
| PRIPOMOČKI | Stoli, šali, blazine, ostali uporabni materiali, ki se lahko uporabljajo za igro. |
| PRIPRAVA | Učitelj bi moral pripraviti par vodilnih učencev, ki se zanimajo za gledališče, in jih naučiti kako organizirati delo – učitelj naj bi učencem posredoval kratka, a obenem tudi podrobna navodila o aktivnosti. Učitelj bi nato moral nadzorovati gledališki postopek. |
| IZVEDBA | Začnemo z »ustvarjanje lika«  To vajo lahko uporabimo neodvisno ali pred upodobitvijo zgodbe, ki so jo ustvarili udeleženci (glej »Izvedba zgodbe« ali »Ustvarjanje zgodbe«). Postopek se lahko razvije na dva načina – najprej ustvari zgodbo in nato like ali najprej ustvari like in nato zgodbo. Možno je, da se morajo po prvotni stvaritvi likov, udeleženci prepustiti improvizaciji v paru ali majhni skupini (ne več kot štirje), kar jim omogoča, da ustvarijo zgodbo v procesu improvizacije. Posrednik/i spodbuja/jo vsakega posameznika, da ustvari svoj lasten lik, ki bo nato upodobljen v igri (lahko je tudi karakter iz zgodbe, opisan s strani celotne skupine). Posrednik/i podpira/jo vsakega posameznika, da oblikuje svoj lik, njegov/njen poklic, njegovo/njeno naravo, način izražanja itd. in ko so udeleženci pripravljeni z osnovami, posrednik reče »Ko sedaj vstanete, niste več vi! Ste liki, ki ste si jih izbrali sami. Hodite kot on/ona, mislite kot on/ona, na svet glejte z njegove/njene perspektive«. Udeleženci se začnejo gibati kot njihovi liki. Posrednik lahko govori, spodbuja udeležence, da so pri svojih prizadevanjih pogumni, da morajo biti skoncentrirani ter jim prepreči medsebojno komuniciranje preden je to dovoljeno. Po tem, posrednik vsem reče, naj se ustavijo na svojih mestih. Posrednik položi roko na ramo vseh udeležencev in intervjuja njegov/njen lik – sprašuje vprašanja z namenom, da ga/jo bolje spozna. Udeleženec odgovarja z vidika njegovega/njenega lika, uporablja njen/njegov glas, vedenje, gestikulacijo, osebnost. To se ponovi pri vseh udeležencih. Na koncu vsak udeleženec svoj lik pozna zelo dobro, se počuti boljše in je pripravljen, da stopi na oder in sodeluje z drugimi ter improvizira.  Nadaljujemo z »ustvarjanje zgodbe«  V eni skupini naj bo največ 15 udeležencev. Če je udeležencev več, naj jih posrednik loči v dve skupini ali več in jim pusti proste roke, da si izmislijo svoje lastne zgodbe, ne da bi naredil kaj več kot bil le posrednik v procesu. Skupine z več kot 10-imi udeleženci potrebujejo dodatnega posrednika. Vsi sedijo v krogu, posrednik jim pove, da bodo ustvarili zgodbo, ki bo kasneje uprizorjena na odru. Prvo vprašanje, ki ga posrednik zastavi je »Kje se zgodba odvija?« On ali ona razloži, da ni omejitev kar se tiče lokacije in prizorišča. Npr. – na Marsu, na sladkorni plantaži, pod zemljo, v kavarni, v oddaljeni državi itd. Medtem ko se razvija zgodba, se posrednik prepriča, da vsi sodelujejo in se strinjajo z razvojem poteka zgodbe. Vsak predlog mora biti slišan in spoštovan. Posrednik nadzoruje, če se zgodba razvija na logičen in dosleden način. Posrednik si vzame priložnost, da razloži določena osnovna pravila, ki veljajo za proces ustvarjanja zgodbe.  Zaključimo z »upodobitev zgodbe in izmenjava«  Primerno za večje in manjše skupine. Ko je več kot deset udeležencev, bi skupina morala biti razdeljena na več manjših. Vendar mora končna izmenjava vključevati vse. Ko je več skupin, mora vsaka skupina narediti določene aktivnosti, medtem ko ostali opazujejo. Ko je zgodba ustvarjena (glej »Ustvarjanje zgodbe«), posrednik reče: »Sedaj si ustvarite svoj prostor – kje je oder, kje je občinstvo, če je več različnih igralnih lokacij – kako boste prehajali od ene do druge« itd. Ko igralci ustvarijo svoje okolje, jih posrednik prosi, naj gredo tokrat s svojimi telesi skozi glavne točke zgodbe in tem kar se zgodi po koncu le-te. Ko so vsi nameščeni in pripravljeni, jih posrednik povabi, da improvizirajo, da uživajo in da so previdni do svojih partnerjev – morajo ga čutiti in slišati. Ko so vsi pripravljeni, jim posrednik da znak za začetek, bodisi ustno ali s ploskom rok. Posrednik ne moti igre. On ali ona igro prekine le v primeru, če kdo želi prekiniti zgodbo ali ga kaj zmoti. Posrednik se prepriča, da so vsi skoncentrirani in globoko potopljeni v zgodbo. Na koncu vsake izmenjave posrednik lahko izrazi svoje mnenje udeležencem individualno v zvezi z njihovim nastopom, koncentracijo, sodelovanjem z drugimi, improvizacijo, globino vstopa v lik, itd. |
| VLOGA UČITELJA | Učitelj naj bi pripravil enega ali več »posrednikov«, ki bodo vodili gledališke aktivnosti – poskrbijo za čtivo, video posnetke gledaliških učnih ur, itd. Ko je to potrebno, učitelji lahko vključijo poklicnega igralca ali igralce, da vodijo in pripravijo učence, ki bodo postali posredniki gledaliških delavnic. |
| MOŽNA TVEGANJA & KAKO SE Z NJIMI SPOPRIJETI | POMEMBNO: posrednik ne sme dovoljevati ocenjevanja ali kritike. On ali ona mora spodbujati udeležence, da delijo zgolj svoja ČUSTVA, če do tega pride. |
| ORODJE POVRATNE INFORMACIJE | Kako si se počutil/a v vlogi svojega lika? Če bi danes moral/a igrati drug lik, kateri ti je bil najbolj všeč? Zakaj? Si opazil/a, da ob soočenju z določenimi problemi, prevzem osebnosti nekoga po katerem se zgleduješ, nekoga, ki bi se s problemi spopadel samozavestno, to zagotovo naredi samozavestnega in bolj odločnega tudi tebe?  Kako si se počutil/a v vlogi svojega lika v zgodbi? Si se dobro vključil/a? Misliš, da bi morali kaj spremeniti v poteku zgodbe? Če bi danes moral/a igrati drug lik, kateri ti je bil najbolj všeč? Zakaj? Kako bi ocenil/a svojo interakcijo z ostalimi liki v zgodbi?  Po zaključku igre lahko pride do izmenjave mnenj v krogu – posrednik vpraša dve vprašanji “Kako si se počutil/a v svoji vlogi – kje so podobnosti in razlike s tvojo lastno osebnostjo?” in „Kako si se počutil/a med igro, ki se je pravkar odvila, v tej zgodbi? Je bil kakšna situacija, ki te je spomnila na kakšen del tvojega življenja?” (če sodeluje več kot le ena skupina, lahko vprašate tudi „Kaj si občutil/a, medtem ko si opazoval/a improvizacijo drugih?”) |