

Vključevanje gledališke pedagogike v pouk na razredni stopnji



Vida Kotnik, učiteljica razrednega pouka, Osnovna šola Spodnja Šiška

Obravnavanje književnih del lahko poteka na več načinov. Sama sem ga popestrila z različnimi dejavnostmi, ki sem se jih naučila na seminarju Umetnost učenja. Seminar je obsežen in traja kar nekaj ur, vendar le tako lahko pridobljeno znanje uporabiš v razredu, saj smo ves čas izvajali dejavnosti in razmišljali, kako jih lahko uporabimo v praksi. Naučili smo se več različnih iger, tehnik gledališke pedagogike, primere delavnic in za potrebe poučevanja na daljavo tudi spletne igre. V svojem članku vam bom predstavila teoretično ozadje gledališke pedagogike, nekaj iger, ki sem jih kasneje tudi sama veliko uporabljala v razredu in učni pripravi za slovenski jezik in likovno umetnost, v kateri sem vnesla nekaj elementov gledališke pedagogike.

Uvod

Učitelj v razredu želi zagotoviti, da so vsi učenci aktivni v procesu učenja. Želimo, da se vsi učenci udeležijo učenja, ga razumejo in so aktivni. Šola naj bi bila prostor, kjer si vsak otrok pridobi občutek lastne vrednosti, spoštuje druge in sebe, kjer se ga vidi in sliši (Čačinovič Vogrinčič 2008).

Gledališka pedagogika

»Pri uporabi gledaliških pristopov pri pouku gre za naložbo v prihodnost« (Gaber Korbar 2020, 30). Z uporabo gledaliških pristopov lahko učitelj aktivno vključi otroke v učni proces, poveže razred in vsakemu učencu omogoči napredek. Pri gledališki pedagogiki niso v ospredju umetniška dela, ampak aktivno vključevanje učencev v spoznavanje učnih vsebin. Gledališče je pripomoček za delo in učenje. S takimi pristopi se učenci naučijo razumevati drugačnost in sprejemati različnost, kar je zelo pomembno za kakovostno in strpno sobivanje v razredu (Gaber Korbar 2020).

Z gledališkimi pristopi učitelj učence spodbuja k razmišljanju in poizvedovanju o obravnavani učni snovi. Učitelj na ta način spozna, koliko njegovi učenci znajo in razumejo, katera so njihova šibka in močna področja. Na podlagi teh spoznanj lahko določi dinamiko učnega procesa. Z različnimi tehnikami gledališke pedagogike razvijamo različne sposobnosti učencev. S kombiniranjem različnih tehnik lahko učitelj omogoči, da vsi učenci napredujejo in tudi sami spoznajo, katera so njihova močna in šibka področja. Učitelj jim daje na ta način možnost, da razmišljajo o novih stvareh, obenem pa napake uporabi kot priložnost in izhodišče za učenje. Z gledališkimi pristopi učitelj poleg obravnave učne snovi z učenci raziskuje tudi čustvene plati. Učenci se vživljajo v različne vloge, spoznajo, da določeno situacijo lahko vidijo na toliko različnih načinov, kolikor je ljudi (Gaber Korbar 2020).

Dejavnosti za spoznavanje imen

Cilji naslednjih iger so vzpostavljanje skupinske dinamike in vzdrževanje, urjenje pozornosti.

Pošlji in prejmi ime

Učenci in učitelj stojijo v krogu. Učitelj prične z igro tako, da vzpostavi očesni kontakt, pove svoje ime in ga s ploskom pošlje izbranemu učencu. On ime sprejme tako, da ponovi ime, ki ga je prejel, vzpostavi očesni kontakt in s ploskom pošlje svoje ime naslednjemu učencu. Tako poteka igra naprej.

Podajanje dveh predmetov

Učenci in učitelj stojijo v krogu. Učitelj poda žogo enem učencu. Vsak, ki žogo vrže naprej, pove ime tistega, ki ga je izbral za podajo. On jo potem poda naprej drugemu in hkrati pove njegovo ime. Vsak učenec lahko prejme žogo le enkrat. Igra se zaključi pri učitelju, ki je igro začel. Vsak učenec si mora zapomniti, od koga je dobil žogo in komu jo je podal.

Igro nekajkrat ponovimo, nato podamo žogo druge barve v nasprotni smeri. Učenci podajo žogo naprej tistemu, ki mu je v prvem krogu žogo podal. Igra se zaključi, ko pride do učitelja. Igro nekajkrat ponovimo. Potem učitelj vzame obe žogi, prvo pošljemo in naredimo en ali dva kroga, nato dodamo še drugo žogo, ki gre v nasprotno smer.

En korak v sredino z imeni

Učenci in učitelj stojijo v krogu. Cilj igre je, da vsak stopi en korak naprej v sredino in izgovori svoje ime. Upoštevati je treba tri pravila: samo en lahko naenkrat stopi korak naprej, ne smeš se pogovarjati in učenci ne vstopajo v krog zaporedno.

Igra se prične tako, da nekdo naredi prvi korak naprej in pove svoje ime, ostali so pozorni na druge v skupini, in ko mislijo, da so na vrsti, stopijo korak naprej in izgovorijo svoje ime. Če stopita naprej dva hkrati, se igra prične od začetka.

Dejavnosti za delitev v skupine

Cilji naslednjih iger so vzpostavljanje skupinske dinamike, izboljšanje odzivnega časa, vzpodbujanje ustvarjalnosti in spontanega odzivanja.

Atomčki

Učenci hodijo po razredu in pazijo, da so vsi približno enako oddaljeni drug od drugega. Premikajo se z enako hitrostjo. Ko učitelj ploskne, pove število od 1 do 9. S tem določi, koliko učencev mora sestavljati eno skupino. Učitelj mora biti pozoren, da izbira taka števila, da nikoli nihče ne ostane sam.

Molekule

Učenci hodijo po razredu in pazijo, da so vsi približno enako oddaljeni drug od drugega. Premikajo se z enako hitrostjo. Ko učitelj ploskne, pove število od 1 do 9. S tem določi, koliko učencev mora sestavljati eno skupino. Učitelj mora biti pozoren, da izbira taka števila, da nikoli nihče ne ostane sam.

Ko so skupine oblikovane, učitelj da navodilo, kaj naj učenci predstavijo s telesi. Na primer prevozna sredstva: letalo, avto, avtobus, motor ...

Poišči svojo skupino

Učenci miže hodijo po razredu, pri tem upoštevajo druge in se premikajo z enakomerno hitrostjo. Učitelj da navodilo, da se učenci, ko začutijo spremembo, ustavijo in odprejo oči. Sprememba je, da učitelj vrže v zrak nad učence karte, ki padejo na tla. Vsak pobere najbližjo karto, poišče svojo skupino glede na barvo karte (rumena, zelena, modra, rdeča). Na kartah so lahko napisane črke in mora skupina z danimi črkami sestaviti besedo.

Sadna solata

Učenci sedijo na stoli, ki so lahko naključno razporejeni po prostoru ali v krogu. En učenec nima stola. Razdelimo jih po vrsti na: hruške, ananas, jabolka, banane. Učitelj pove eno sadje, npr. ananas, in vsi učenci, ki so ananasi, morajo zamenjati stol tako, da čim prej zasedejo prostor na drugem praznem stolu. Učenec, ki ostane brez stola, nadaljuje z igro in pove eno vrsto sadja in poskusi zasesti prazen stol. Tako se igra nadaljuje. Učenec, ki je v sredini, lahko reče tudi »sadna solata«, takrat morajo vsi učenci zapustiti svoj stol in poiskati prazen prostor.

Dejavnosti za opazovanje, natančnost, pozornost, pomnjenje

Cilja naslednjih iger sta povezovanje skupine in vzdrževanje pozornosti.

Zrcalo

Učitelj učence razdeli v pare. Učenci se v parih obrnejo en proti drugemu. En učenec izvaja gibe, ki jih nato drugi posnema. Gibi morajo biti počasni

in dobro vidni, ker je cilj vaje, da se učenca čim bolj sinhrono gibata. Če to vajo dobro izvedeta, zunanji opazovalec ne more ugotoviti, kdo vodi in kdo posnema. Učenca vmes vlogi zamenjata.

Vajo lahko izvedemo tudi s celim razredom. Učenci se postavijo v krog. Eden je vodja, ostali so pozorni na njegovo gibanje in ga poskušajo čim bolj natančno posnemati. Vodja izvaja počasne gibe, ostali so njegov odsev v ogledalu in ga posnemajo.

Igro lahko igramo še na dva načina. Prvi način je, da učitelj učencem pove, da morajo biti gibi povezani z določeno tematiko. Na primer delo na vrtu, zjutraj pred ogledalom, glasbeni orkester, v garderobi, v slikarskem ateljeju, igranje komedije ... Drugi način je, da en učenec zapusti razred, učitelj enega izmed učencev v razredu določi, da bo vodil gibanje. Ko se učenec vrne nazaj v razred, ima tri poskuse, da ugotovi, kdo je vodja.

Živa slika

Živa slika je vizualna predstavitev dane teme, vsebine, teksta, dogodka, ideje, pojma, situacije, skratka vsega, kar omogoča akterjem in opazovalcem, da dano nalogo izrazijo in interpretirajo vsak na svoj način. Živo sliko izvedemo tako, da učitelj pove navodilo, kaj naj učenci upodobijo. Skupina učencev se postavi v prostor tako, da predstavi svoj del slike in okameni. Gledalci si sliko ogledajo. Naloge imajo lahko vse skupine enake ali različne. Žive slike so lahko načrtovane in imajo učenci čas, da se dogovorijo, kako se bodo postavili, lahko pa so improvizirane in jih učenci postavijo v danem trenutku.

Živo sliko lahko uporabimo pri obravnavi literarnega dela, zgodovinskih pregledih, vživljanju v različna čustvena stanja, prikazovanju nasprotij, dogodkov, situacij, pri ponavljanju in utrjevanju znanja. Z uporabo žive slike pri pouku učence učimo sprejemanja idej drugih, kritičnega mišljenja, razvijanja telesne govorice, postavljanja vprašanj, neverbalnega izražanja in empatije.

Detektivi

Učitelj izbere tri učence, ki se postavijo pred ostale učence in sestavijo živo sliko. Učenci, ki jih gledajo, jih morajo dobro opazovati in si zapomniti vse podrobnosti. Nato zaprejo oči. Učitelj, medtem ko ostali mižijo, spremeni tri do pet podrobnosti v živi sliki. Na primer zaviha hlačnico, zamenja copate, spremeni položaj noge ... Nato lahko učenci odprejo oči in poskušajo naštetiti vse spremembe.

Primer dobre prakse

V 3. razredu sem v ure slovenskega jezika in likovne umetnosti vključila gledališko pedagogiko. Za en predmet sem načrtovala 2 šolski uri. V uvodnem

delu sem vodila pogovor o tem, če so že kdaj slišali za Palčico, kaj mislijo, koliko je velika, s čim se premika naokrog in katere nevarnosti ji po njihovem mnenju grozijo. Nato sem napovedala besedilo Hansa Christiana Andersena, ki je napisal pravljico z naslovom *Palčica*. Učenci so se udobno namestili in se pripravili na poslušanje.

Po branju sem jih usmerila k pripovedovanju zgodbe in oblikovanju časovnice. Učenci so v skupinah pripravili časovno zaporedje zgodbe, tako da so jo znali povedati s svojimi besedami. Na časovnico so lahko ali risali ali pisali. Nato so se postavili v krog in eden od učencev je začel pripovedovati del pravljice, pri tem je moral upoštevati, da morajo priti na vrsto vsi učenci. Zaključek pravljice je povedal zadnji učenec.

Učenci so me presenetili, ker pri obnovi pravljice nihče ni imel težav. Ne glede na to, kakšen način obnavljanja pravljice so si izbrali, so jo znali po skupinah obnoviti. Znotraj skupin so se dogovorili, kako bodo zabeležili potek pravljice in nekateri so bili zelo navdušeni, ker jim ni bilo potrebno pisati povedi, ampak so lahko samo narisali eno stvar. Ko smo obnavljali pravljico v krogu, je obnova potekala dokaj tekoče in učenci so bili bolj samozavestni. Imeli so le nekaj težav, ker je bilo potrebno obnovo naključno razdeliti med 19 učencev. Zato sem jih po potrebi opozorila, če so želeli povedati obsežnejši del obnove.

Po obnovi smo z učenci ponovili, katere književne osebe nastopajo v pravljici, in sicer mama, čaravnica, Palčica, krastača, krastačin sin, hrošč, 3 hroščice, poljska miš, krt, ptica. Nato sem jih razdelila v skupine. Hodila sem po razredu in vsak učenec si je izbral eno karto, ki je bila obrnjena s hrbtno stranjo proti njemu in je še ni smel pogledati. Ko so vsi učenci imeli karte, so jih pogledali in v tišini poiskali člane svoje skupine. Ko so bili razdeljeni, sem jim pokazala, za katero mizo se usedejo Palčice, krastače, poljske miši, hrošči, ptice, krta in mali princi. V skupinah so nato morali pripraviti kratko improvizacijo prizora. Vsaka skupina je zaigrala svoj del zgodbe.

- a) Palčice: mama, čaravnica, Palčica
- b) Krastače: krastača, krastačin sin, Palčica
- c) Hrošči: hrošč, 3 hroščice, Palčica
- d) Miš: poljska miš, Palčica
- e) Ptice: lastovica, Palčica (v rovu)
- f) Krta: poljska miš, krt, Palčica
- g) Mali princ: mali princ, Palčica

Dejavnost razdeljevanja v skupine s kartami je potekala v tišini. Ker so učenci zelo razigrani, sem jih pohvalila za dosledno izvajanje dejavnosti. Ko sem jim dala navodila za igranje vlog, nekateri niso bili najbolj navdušeni, vendar so vse skupine to nalogo izvedle. Da je eni skupini stekla beseda, sem pomagala z vprašanji o danem delu pravljice. Druga skupina je bila bolj zadržana in je kratko in jedrnato odigrala dani prizor. Tretja skupina se je samo dogovorila, kdo bo koga odigral, glede vsebine pa nič, vendar so se znašli, so improvizirali in uspešno odigrali svoj del pravljice. Preostale skupine so bile bolj samozavestne, dodajale so svoje ideje in so pravljico še dodatno popestrile s komičnimi prizori. Ne glede na to, kako samozavestno so pristopili k dani nalogi, so bili po igranem odlomku vsi učenci zadovoljni s svojim nastopom. K temu je pripomogel glasen aplavz poslušalcev.

Naslednja dejavnost je bila obris osebe. Vsak učenec je dobil učni list z obrisom osebe in si izbral eno knjižno osebo, lahko tudi osebo, ki ni omenjena v pravljici. Znotraj obrisa so napisali, kakšen je lik, kako čuti, zunaj obrisa značilnosti lika, kakšen je, na obris pa, kako ga vidijo in dojemajo drugi. Učenci so nato svoje osebe predstavili sošolcem v svoji skupini, nato so posamezni učenci iz vsake skupine povedali, katere osebe so si izbrali v njegovi skupini.

Po podrobnejšem spoznavanju oseb smo izvedli igro vroči stol. Z glasovanjem smo določili, katero osebo si učenci želijo spoznati. Izbrani učenec se je vživel v lik in v vlogi odgovarjal na vprašanja sošolcev. Ostali so ga lahko spraševali s perspektive opazovalca ali lika iz zgodbe.



Slika 1: Obnova pravljice Palčica

Učenci so bili zelo navdušeni nad igro. Če bi bilo možno, bi jih večina želela priti na vroči stol, saj jim je bilo zelo zanimivo, ker so lahko liku dodali svoje značajске lastnosti. Nekoliko težja naloga zanje je bil obris osebe. Opazila sem, da jih kar nekaj ni znalo povedati, kako se izbrana oseba počuti. Tisti, ki pa so kaj napisali, so napisali samo eno čustvo. Zato sem kasneje z njimi izvedla še nekaj podobnih vaj in namenila nekaj časa spoznavanju različnih čustev.



Slika 2: Obris osebe

Zadnja naloga pri slovenskem jeziku je bila 5/10 let kasneje. Učence sem usmerila, da so razmišljali, kaj bo počela Palčica čez 5/10 let. Vsak je dobil učni list (Instagram) in nanj narisal in napisal, kaj bo delala Palčica čez 5/10 let. Nato so temu dodali še naslov.

Učenci so bili zelo ustvarjalni pri razmišljanju, kaj v prihodnosti čaka Palčico. Nekaj izdelkov je prikazanih na Sliki 3.

Po slovenskem jeziku je sledila likovna umetnost. Najprej sem učencem povedala, da pripravijo mus gumi, risalni list A5, flomastre. Nato sem jim dala navodila za likovno nalogo. Na mus gumi so narisali poljuben izsek iz pravljice. Rob mus gumi so pobarvali s poljubno barvo. Nato so risalni list zmočili pod tekočo vodo. Položili so ga na podlago (mizo). Upoštevati so morali, da je tudi na risalnem listu ena stran gladka, druga hrapava. Površino so osušili, vendar ne preveč, s papirnato brisačo, da so odstranili odvečno vodo. Risalni list so položili čez mus gumi in odtisnili. Nato so papir odstranili. Ko se je posušilo, so izrezali po okvirju in dobljeno prilepili na barvni papir.

Ko so izdelke dokončali, smo jih razstavili in ovrednotili. Pogovorili smo se o nastalih izdelkih. Usmerjala sem pogovor v opazovanje domiselnih idej, prizadevnost posameznih učencev, domišljijo in ustvarjalnost pri upodobitvi motivov ... Pozorna sem bila, da sem zaznala in pohvalila dobre prvine pri vsakem likovnem izdelku.



Slika 3: Instagram dejavnost



Slika 3: Instagram dejavnost



Slika 4: Izdelki učencev

Zaključek

Ko je bil seminar Umetnost učenja zaključen, sem ugotovila, da sem se veliko naučila. S pridobljenim znanjem sem popestrila pouk, učila učence sodelovanja v različnih situacijah in jih spodbujala, da razmišljajo »izven okvirja«, da v nekaterih situacijah ni samo ene rešitve, enega odgovora. Dejavnosti so učenci radi izvajali in velikokrat so me presenetili s svojimi idejami, rešitvami in sodelovanjem. Zato se od tedaj še bolj trudim, da v učne ure vključujem različne gledališke pristope in tako spodbujam kreativnost, povezanost in vedoželjnost učencev.

Literatura

Čacinovič Vogrinčič, G. (2008): *Soustvarjanje v šoli: učenje kot pogovor*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
 Gaber Korbar, V. in drugi (2020): *MOČ (spo)razumevanja: Osnove gledališke pedagogike*. Ljubljana: Narodna in univerzitetna knjižnica.