

Ευρωπαϊκό Πρόγραμμα Erasmus + «Day One in Europe»

Βασικός στόχος του Ευρωπαϊκού Προγράμματος Erasmus + "Day One in Europe" ήταν η δημιουργία παιδαγωγικών εργαλείων για την καλύτερη υποδοχή των παιδιών από οικογένειες μεταναστών και προσφύγων κατά την ένταξή τους τόσο στην καθημερινή ζωή του σχολείου όσο και σε δομές φιλοξενίας της χώρας υποδοχής. Αναλυτικότερα, κύρια επιδίωξη ήταν αφενός η πιο ομαλή ένταξη των παιδιών μεταναστών και προσφύγων στα σχολικά και κοινωνικά περιβάλλοντα της χώρας υποδοχής και αφετέρου η ενίσχυση και ενδυνάμωση του πολιτισμικού τους υπόβαθρου και της μητρικής τους γλώσσας. Εταίροι του προγράμματος αποτέλεσαν οι: LE LABA, Ecole élémentaire Ferdinand Buisson, και Territoires Alimentaires από τη Γαλλία, Ecole Fondamentale de l' Athénée Royal Bruxelles 2 από το Βέλγιο, Istituto Comprensivo Palmanova από Ιταλία, Momentum Marketing Services Limited από Ιρλανδία και VisMedNet Association από Μάλτα. Σύμφωνα με τους στόχους του προγράμματος, οι παραπάνω εταίροι ασχολήθηκαν με τη δημιουργία των Lunch box, Mail box, Playing box, Music box και Language box.

Η ελληνική συμμετοχή και η συγκεκριμένα μέλη της Κοιν.Σ.Επ. ΣυνκοινΩ ασχολήθηκαν με τη δημιουργία του PlayBox, όπου βασική επιδίωξη είναι η αξιοποίηση μορφών του Θεάτρου στην Εκπαίδευση και του Κοινωνικού Θεάτρου στο πλαίσιο της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης.

Στο πλαίσιο του Playbox σχεδιάστηκαν και υλοποιήθηκαν τα ακόλουθα 6 βιωματικά εργαστήρια που αφορούν τη θεωρητική και πρακτική κατάρτιση των επιμορφούμενων εκπαιδευτικών-συνεργατών του προγράμματος.

Εκπαίδευση Εκπαιδευτικών – Βιωματικά εργαστήρια για ενήλικες

1. Δυναμική της ομάδας: γνωριμία των μελών

-Στο video παρουσιάζεται ένα παιχνίδι γνωριμίας, σύμφωνα με το οποίο οι συμμετέχοντες/ουσες καλούνται αρχικά να ζωγραφίσουν τον χώρο εργασίας τους¹ και ακολούθως να παρουσιάσουν στο ζευγάρι τους τον εαυτό τους μέσα σε αυτόν. Τα ζευγάρια ανταλλάσσουν τις σχετικές πληροφορίες και τελικά ο/η καθένας/μία καλείται να παρουσιάσει το ζευγάρι του στην ολομέλεια/στον κύκλο.

2. Δημιουργικότητα: Από το ερέθισμα προς τον ρόλο και την ιστορία

Στο video προτείνεται μια βιωματική διαδικασία που ακολουθήθηκε, προκειμένου κάθε συμμετέχων/ουσα, εκκινώντας από το ίδιο ερέθισμα (μια αμφίσημη εικόνα), να οδηγηθεί στη δημιουργία του ρόλου του/της και κατ' επέκταση της ιστορίας του/της.

¹ Ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας και το εκάστοτε πλαίσιο μπορεί να ζητηθεί από τα μέλη να ζωγραφίσουν το σπίτι τους, το σχολείο/Πανεπιστήμιο ή τον τόπο τους κ.α.

-Αρχικά ζητείται από τον/την καθένα/καθεμιά να ζωγραφίσει την πρώτη φιγούρα που διέκρινε από το ερέθισμα, κάνοντας μία συγκεκριμένη επιλογή.

-Ακολούθως κάθε μέλος καλείται να σωματοποιήσει το πρόσωπο (φιγούρα) που έχει ζωγραφίσει και με τη συμβολή της τεχνικής *δοσμένες συνθήκες* να δημιουργήσει τον ρόλο του, απαντώντας στα ερωτήματα: Ποιος; Πού; Πότε; Τι γίνεται; Τι θέλει ο ρόλος; Πώς;

-Ακολούθως καλούνται κάποιοι/οιες εθελοντές/ριες σε συνέντευξη ή σύμφωνα με την τεχνική τοποθετούνται σε *ανακριτική καρτέλα* και τίθενται ερωτήσεις από την ολομέλεια.

-Ανάλογα με την ιστορία που δημιουργείται και το δραματικό της ενδιαφέρον προτείνονται από τον/την εμπυχωτή/ρια επιλεγμένες τεχνικές δραματοποίησης για την περαιτέρω εμβάθυνση στην ιστορία: flashback σκηνή, fast forward σκηνή, συμβουλές, περίγραμμα χαρακτήρα, alter ego, κ.α.

3. Δημιουργικότητα: Ροή, ευελιξία και φαντασία

Το συγκεκριμένο εργαστήριο αφορά στη διερεύνηση της αναπόδραστης σχέσης μεταξύ της Δημιουργικότητας και της Τέχνης, καθώς οι συμμετέχοντες/ουσες καλούνται να συμμετέχουν βιωματικά σε μια αισθητική εμπειρία. Αναλυτικότερα, στο εργαστήριο επιλέγονται και υλοποιούνται συγκεκριμένες βιωματικές δραστηριότητες και θεατρικά παιχνίδια με στόχο την ανάπτυξη των βασικών χαρακτηριστικών της δημιουργικότητας, μεταξύ των οποίων είναι η ροή (το πλήθος ιδεών), η ευελιξία (η ποικιλία στις ιδέες) και η φαντασία. Σχετικές δραστηριότητες που παρουσιάζονται στο video είναι η πολυχρησία (μεταμόρφωση) ενός αντικειμένου, ο καταγισμός ιδεών μέσα από αναζήτηση άμεσων απαντήσεων σε συγκεκριμένα ερωτήματα, η δημιουργία φανταστικού χώρου και η αξιοποίησή του μέσα από παντομίμα.

4. Θέατρο εικόνα

Στο video προτείνεται ένα εργαστήριο βασισμένο στη μέθοδο του Θεάτρου Εικόνα, του Augusto Boal, δημιουργού του Θεάτρου του Καταπιεσμένου², προκειμένου οι συμμετέχοντες/ουσες να εμβαθύνουν σε θέματα που αφορούν τη διαπολιτισμική εκπαίδευση.

² Σημειώνεται ότι στο συγκεκριμένο εργαστήριο επιδιώκεται η σύνδεση του Θεάτρου Εικόνα με τη διαπολιτισμική εκπαίδευση και για αυτό προτείνεται η ακόλουθη δομή. Σε περίπτωση που το θέμα της αρχικής εικόνας αποτυπώνει μια υπαρκτή καταπίεση, την πραγματική εικόνα, όπως προτείνεται στο Θέατρο του Καταπιεσμένου, ο γλύπτης ή η ομάδα καλείται να δημιουργήσει ακολούθως την ιδανική εικόνα της κατάστασης που έχει προηγουμένως παρουσιαστεί, όπου συντελείται η άρση της καταπίεσης. Έχοντας δημιουργήσει την πραγματική εικόνα και την ιδανική εικόνα, ο γλύπτης ή η ομάδα καλείται σε επόμενη φάση να δημιουργήσει τις εικόνες μετάβασης: πώς περνούν από τη μια κατάσταση στην άλλη, τι χρειάζεται να αλλάξουν, ώστε να κάνουν επαναστατική την πραγματικότητα (Boal, Augusto. 2000. *Theatre of the Oppressed*, London: Pluto Press).

Στόχος του εργαστηρίου είναι να ενθαρρύνει τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να σκεφτούν με εικόνες και όχι με λόγο, να συζητήσουν ένα θέμα ή πρόβλημα χωρίς τη χρήση λέξεων, αλλά χρησιμοποιώντας μόνο το σώμα (το δικό τους ή των μελών της ομάδας τους).

-Η ολομέλεια χωρίζεται σε ομάδες.

-Καθεμιά ομάδα καλείται να δημιουργήσει μια εικόνα που να παρουσιάζει μια λέξη-έννοια, η οποία αφορά το υπό διερεύνηση θέμα που της έχει δοθεί μυστικά πχ. διαπολιτισμικότητα, διαφορετικότητα, στερεότυπα.

-Χρειάζεται συνεχής διαβούλευση με την ομάδα, ώστε όλοι/ες να συμφωνούν με την πρόταση και να αποτελούν μέρος της εικόνας.

-Αυτή αποτελεί την πρώτη εικόνα (πρότυπο) που έχει δημιουργηθεί.

-Ακολούθως ο/η εμπυχωτής/τρια αλληλοεπιδρά με το κοινό/υπόλοιπες ομάδες για τις δικές του/τους ερμηνείες, ενώ ταυτόχρονα προτείνει θεατροπαιδαγωγικές δράσεις, προκειμένου να προβεί σε ενίσχυση της δυναμικής.

-Ενδεικτικές δραστηριότητες αποτελούν: ο τίτλος/λεζάντα, ο εσωτερικός μονόλογος, η αργή κίνηση προς την αλλαγή/απελευθέρωση κ.α.

5. Δημιουργώντας συλλογικές ιστορίες μέσα από προσωπικά αντικείμενα

Στο συγκεκριμένο video παρουσιάζεται η βιωματική διαδικασία που ακολουθήθηκε, προκειμένου κάθε συμμετέχων/ουσα, εκκινώντας από ένα προσωπικό αντικείμενο και την ιστορία που αυτό φέρει, να οδηγηθεί σε μια νέα συλλογική ιστορία, η οποία συντίθεται από στοιχεία των διαφόρων προσωπικών ιστοριών των μελών της ομάδας. Μεταξύ των στόχων του βιωματικού εργαστηρίου είναι οι συμμετέχοντες/ουσες να εκφραστούν προσωπικά, να μοιραστούν τις ιστορίες τους με ασφάλεια και δημιουργικότητα και μέσα από σεβασμό για το Άλλο, ενεργητική ακρόαση, αλληλεπίδραση, σύμπραξη και ουσιαστική συνεργασία να οδηγηθούν σε μια συλλογική καλλιτεχνική δημιουργία.

Το εργαστήριο παρουσιάζεται αναλυτικά στις καλές πρακτικές του Playbox, όπως αυτές καταγράφονται μετά την εφαρμογή τους σε μαθητικό πληθυσμό που αφορά το Ευρωπαϊκό Πρόγραμμα.

6. Θέατρο σκιών: αξιολόγηση και κλείσιμο εργαστηρίου

Στο συγκεκριμένο εργαστήριο παρουσιάζεται μία εναλλακτική καλλιτεχνική πρόταση που δύναται να αξιοποιηθεί για την αξιολόγηση, τον αναστοχασμό και το κλείσιμο βιωματικών εργαστηρίων. Συγκεκριμένα επιλέγεται το θέατρο σκιών, προκειμένου οι συμμετέχοντες/ουσες, μέσα από κινήσεις, ενσώματους πειραματισμούς και αυτοσχεδιασμούς, να καταθέσουν με μη λεκτικό τρόπο σκέψεις, ιδέες και συναισθήματα αναφορικά με τη συμμετοχή τους στο εργαστήριο που έχει προηγηθεί.

Το θέατρο σκιών με τη συμβολή της κατάλληλης μουσικής ή/και επιλογών χρώματος στον φωτισμό, επιτρέπει τη μεταμόρφωση της αξιολόγησης και του αναστοχασμού σε καλλιτεχνική πράξη, ενώ παράλληλα βοηθά τα μέλη που νιώθουν μεγαλύτερη συστολή να εκφραστούν, αποφεύγοντας την άμεση έκθεση στο κοινό.