

Λογοτεχνία και Τοπική Ιστορία:

Η δραματοποίηση ως μέσο γνωριμίας με τον Άλλον στη διαχρονία και ως μέσο αυτογνωσίας.

Ελένη Σπαθάρη-Μπεγλίτη *

Για να λειτουργήσει η *δραματοποίηση κειμένου με τη χρήση αυτοσχεδιασμού*, χρειάζεται να αναπτυχθεί η *φαντασία* του μαθητή. Η φαντασία είναι ένα θεμελιώδες χαρακτηριστικό της παιδικής και εφηβικής ηλικίας, αλλά καταπνίγεται από το εκπαιδευτικό σύστημα και την κοινωνικοποίηση, που έχουν ως στόχο την ανάπτυξη νοοκρατικών όντων. Η σημασία της υποβαθμίζεται επειδή συχνά λησμονείται ότι ο άνθρωπος πραγματοποιεί με τη λογική αυτά που η φαντασία του συλλαμβάνει. Η φαντασία είναι ο συνδετικός κρίκος μεταξύ γνωστού και αγνώστου: αν δεν μάθουμε να τη χρησιμοποιούμε σωστά, η φαντασία γίνεται αρνητική και μετατρέπεται σε φοβία και άγχος. Αντίθετα, αν οι μαθητές μας μάθουν να χρησιμοποιούν τη φαντασία τους δημιουργικά, τότε οδηγούνται σε μονοπάτια *αυτογνωσίας* και στη *γνωριμία με τον Άλλον*.

Για να συμβεί όμως αυτό, η φαντασία πρέπει να δουλευτεί με το *σώμα* και τη *φωνή*, έτσι ώστε να δημιουργηθούν ικανότητες που να ενθαρρύνουν και να στηρίζουν στο να περάσει ο μαθητής στο στάδιο της γνώσης εαυτού και άλλου. Το *παιχνίδι των ρόλων*, μεθοδευμένο από τον καθηγητή-καθοδηγητή με βάση στοιχεία του *ψυχοδράματος* και της *δραματοθεραπείας* μπορεί να αποδώσει διαστάσεις βαθύτερης μάθησης που δεν έχει τη δύναμη να δώσει ο απλός λόγος. Αν μάλιστα, η δραματοποίηση διαμέσου του παιχνιδιού των ρόλων βασιστεί πάνω στον καμβά ενός μύθου, παραμυθιού ή ακόμα και λογοτεχνικού αφηγήματος, θα μείνει αλησμόνητος σε όσους συμμετέχουν σε αυτό, όπως κατ' αναλογία ο Πλάτωνας πίστευε ότι ο λόγος διανθισμένος με ένα μύθο παραμένει αλησμόνητος σε όσους τον ακούν.

Το *παιχνίδι των ρόλων* ως μορφή δραματοποίησης χρησιμοποιείται σε πολλούς χώρους τόσο στην επίλυση προβλημάτων διαπροσωπικών σχέσεων μέσα στο πλαίσιο μιας παιδαγωγικής με κοινωνική διάσταση, όσο και στη γνωριμία με τον Άλλον, ως άτομο ή κοινωνικό ή πολιτισμικό σύνολο στη διαδικασία διδασκαλίας της ιστορικής του έκφρασης στη διαχρονική της διάσταση.

Η *δραματοποίηση* έχει βαθιές ρίζες στην πολιτισμική κληρονομιά μας, με τη διαφορά ότι στο παρελθόν εργαζόταν πάνω σε μυθοπλαστικές κατασκευές- θα αναφερθώ αργότερα στο δαχτυλίδι του Γύγη-, ενώ στην εποχή μας μέσω της τηλεοπτικής οθόνης ερχόμαστε σε επαφή με

* Η Δρ Ελένη Σπαθάρη-Μπεγλίτη είναι Σχολική Σύμβουλος Φιλολόγων στην Α' Δ/ση Β/θμιας Εκπαίδευσης Αθήνας

αληθινές, συγκινησιακά φορτισμένες^ δραματικές αφηγήσεις και με άμεσα βιώματα αγνώστων σ' εμάς ανθρώπων. Η σύγχρονη τηλεοπτική εμπειρία μας φέρνει καθημερινά σε επαφή με εικονικές πραγματικότητες και βιώματα που παρακολουθούμε αποστασιοποιημένοι από την πολυθρόνα μας. Ενώ, λοιπόν, η τηλεοπτική εμπειρία μας αποστασιοποιεί, αντίθετα στη δραματοποίηση και στο παιχνίδι των ρόλων -η άμεση δηλαδή συνδιαλλαγή με άτομα που συμμετέχουν στα δρώμενα- μας προσφέρει, την ανεπανάληπτη ευκαιρία της *βαθύτερης αυτογνωσίας και κάθαρσης*, που επιτυγχάνονται μόνο μέσα από τη συγκινησιακά φορτισμένη αλληλεπίδραση στο πλαίσιο μιας ανθρώπινης ομάδας, όπου τα μέλη της ανταλλάσσουν σκέψεις, ιδέες και μοιράζονται συναισθήματα.

Στο παράδειγμα που θα παρουσιαστεί, θα χρησιμοποιηθούν, όπως προαναφέρθηκε, στοιχεία της *δραματοθεραπείας* και του *ψυχοδράματος*. Οι δύο αυτές τεχνικές έχουν τους εξής κοινούς κρίκους:

- Δανεισμένες από το θέατρο μεθόδους
- Ρόλους και παίξιμο ρόλων
- Φαντασία
- Αυθορμητισμό
- Αναπαράσταση εμπειριών της ζωής

Ως ενίσχυση για την επιδίωξη αξιοποίησης των παραπάνω έρχονται οι απόψεις του παιδαγωγού Bruner ο οποίος υποστήριξε ότι το παιδί αρχικά μαθαίνει από τις δικές του πράξεις (*επίπεδο δράσης*), κατόπιν προστίθεται η αναπαράσταση μέσω των εικόνων (*επίπεδο φαντασίας*), και κατόπιν, επέρχεται σταδιακά η ερμηνεία της πράξης και της εικόνας με τη γλώσσα (*επίπεδο συμβόλων*). Με τον τρόπο αυτό, υπερβαίνονται οι δυσκολίες της αφηρημένης γλώσσας της Ιστορίας, της πολυπλοκότητας της ανθρώπινης δράσης και της κατανόησης της έννοιας το ιστορικού χρόνου.

Για να οργανώσουμε το παράδειγμα, θα χρησιμοποιήσουμε στοιχεία από δύο μαθήματα: την Τοπική Ιστορία και τη Λογοτεχνία. Πιο συγκεκριμένα:

• Το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο έχει εξαγγείλει την εισαγωγή του μαθήματος της *Τοπικής Ιστορίας* προς «διδασκαλία» στα Γυμνάσια και έχει προκηρύξει τη συγγραφή πολλαπλού βιβλίου. Το μάθημα τούτο παρουσιάζει την εξής ιδιομορφία σε σχέση με τα μαθήματα του υπόλοιπου αναλυτικού προγράμματος: οι μαθητές καλούνται να ερευνήσουν οι ίδιοι την Ιστορία της περιοχής τους, δηλαδή να ζήσουν όχι απλώς με βιωματικό τρόπο καταστάσεις του ιστορικού περιγύρου τους, αλλά και τη διαδικασία της βιοματικής έρευνας. Το αναλυτικό πρόγραμμα της

Τοπικής Ιστορίας είναι «ανοικτού τύπου» υπό τη μορφή curriculum, αφήνει δηλαδή ευρύτερα περιθώρια για πρωτοβουλίες και αναζητήσεις εκ μέρους του εκπαιδευτικού. Ωστόσο, τεχνικές προσέγγισης της Τοπικής Ιστορίας δεν θα πρέπει να θεωρηθούν μόνο η αναζήτηση πηγών, η έρευνα αρχείων, η μελέτη περίπτωσης, η μελέτη πεδίου, η ανάγνωση φωτογραφιών και αεροφωτογραφιών, η αξιοποίηση οπτικοακουστικών ή ηχητικών ντοκουμέντων, η ανάγνωση του ιστορικού τοπίου ή η ανίχνευση ιστορικών μονοπατιών, αλλά και η *δραματοποίηση* και το *παιχνίδι των ρόλων*.

• Από την άλλη, ο σχετικά νέος κλάδος της *Παιδαγωγικής της Λογοτεχνίας* αναδεικνύει τις δυνατότητες προσέγγισης της *Λογοτεχνίας* με στόχο την αξιοποίηση των παραγώγων της όχι μόνο προς λογοτεχνική τέρψη ή γραμματειακή ανάλυση, αλλά ως προς το παιδαγωγικό όφελος που μπορεί να προκύψει από αυτή. Θα επιλέξουμε ως αφόρμηση και ερέθισμα ένα ποίημα του βιβλίου των λογοτεχνικών κειμένων της Α' τάξης Γυμνασίου. Πρόκειται για «Το μαστορόπουλο» του Γιώργου Κοτζιούλα, ο οποίος κατάγεται από τα Τζουμέρκα της Ηπείρου και το ποίημα παραπέμπει ευθέως στην Κοινωνική και Οικονομική Ιστορία του τόπου του, δηλαδή στην Τοπική Ιστορία και -συνεπώς διαπλέκει τα δύο αυτά μαθήματα, την Τοπική Ιστορία με τη Λογοτεχνία- με τον απλούστερο των τρόπων. Ακούστε το:

Το μαστορόπουλο

Τον πήραν τον Κολιό

Τον πήραν οι μαστόροι

Παιδί απ' το σκολειό

Να μάθει πηλοφόρι.

Καρδιά πονετική

Τον ξέβγαλε με κλάμα:

«Τετράδη Κυριακή,

θα καρτερώ για γράμμα».

Δε σώνει άλλο να ιδεί,

Παιδεύεται το μάτι

Κρατούσε ένα ραβδί,

Το στρώμα του στην πλάτη.

Μας έφυγε ο Κολιός

Κι είχε μια τέτοια λύπη'

θα' ναι όλοι δω τ' Αϊ-Λιος

Και μόνο αυτός θα λείπει.

A' στάδιο: Κατανόηση του Άλλου ιδωμένου στο πρόσωπο ενός παιδιού μιας άλλης εποχής:

Η δραματοποίηση καταστάσεων ζωής, όπως αυτή του μικρού Κολιού, αποκτά μεγάλη εμβέλεια και κοινωνική χρησιμότητα. Πρόκειται για ένα συνδυασμό *λεκτικής* και *μη λεκτικής επικοινωνίας* με στόχο την αναζήτηση της ανάπτυξης της εσωτερικής συγκρότησης του μαθητή, ενώ παράλληλα αυτός αποκτά επιδεξιότητες στην επικοινωνία, βελτιώνοντας την αποτελεσματικότητά τους στις ανθρώπινες σχέσεις.

Όταν αναφερόμαστε στο *παιχνίδι των ρόλων*, δύο πράγματα πρέπει να έχουμε υπόψη μας. Αυτό που υποψιαζόμαστε είναι ότι οι μαθητές μας θα αναπαραστήσουν την πορεία του μαστορόπουλου προς την ξενιτιά, υποδυόμενοι το συγκεκριμένο ρόλο. Αυτό που δεν υποψιαζόμαστε όμως άμεσα είναι ότι, μέσω αυτού του παιχνιδιού των ρόλων, ζητούμε να ανιχνεύσουμε το ρόλο ή τους ρόλους που αναθέτει η κοινωνία στο μικρό Κολιό, ούτως ώστε το παιχνίδι των ρόλων να μην περιοριστεί σε ένα θεατρικό παιχνίδι αλλά στη συνειδητοποίηση των κοινωνικών μας ρόλων, δηλαδή σε μια κατάσταση αυτογνωσίας και γνωριμίας με τον Άλλον μέσα από τους δικούς του κοινωνικούς ρόλους και τη διαπλοκή των ρόλων εαυτού και άλλου στο κοινωνικό γίγνεσθαι.

Η λέξη «*ρόλος*» είναι δανεισμένη από το θέατρο και προέρχεται από τη γαλλική γλώσσα: στην κυριολεξία του όρου, σημαίνει τον κύλινδρο από χαρτί πάνω στον οποίο είναι γραμμένο το μέρος του θεατρικού έργου που υποδύεται ο ηθοποιός. Στην ψυχολογία, από την άλλη μεριά, σχετίζεται με το είδος της συμπεριφοράς που' υπαγορεύεται από κάποιες θέσεις και έχει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά.

Ο ρόλος, στην περίπτωση του Κολιού, έχει τις ρίζες του στα μηνύματα που δέχεται το παιδί από τους γονείς του και από τον κοινωνικό του περίγυρο και τις θέσεις που παίρνει απέναντι στον εαυτό του και τους άλλους. Ενδύεται το ρόλο του μαστορόπουλου που ξενιτεύεται, ρόλος ο οποίος του επιβάλλεται και βρίσκεται σε δυσαρμονία τόσο με την ηλικία του όσο και με την επιθυμία του, προκαλώντας του θλίψη. Πρόκειται ουσιαστικά για μια διαδικασία κοινωνικοποίησης, κατά την οποία μαθαίνει ποιο ρόλο αναμένει η κοινωνία από αυτόν. Οι ρόλοι των ανθρώπων διαμορφώνονται με βάση τις προσδοκίες που έχουν οι άλλοι από αυτούς και ανάλογα με το πόσο αποτελεσματικοί είναι μέσα σ' αυτούς τους ρόλους είτε τους υιοθετούν είτε τους απορρίπτουν.

Στην περίπτωση της δραματοποίησης του ρόλου του Κολιού, όπως και σε κάθε δραματοποίηση, υπάρχουν δύο πραγματικότητες:

- Η θεατρική πραγματικότητα
- Η προσωπική πραγματικότητα

Συνεπώς, χρησιμοποιώντας τις τεχνικές της δραματοθεραπείας, με τη βοήθεια των δραματοποιημένων ρόλων βοηθούμε τους μαθητές μας να εξερευνήσουν το προσωπικό εσωτερικό τους θέατρο που έχει τους δικούς του πραγματικούς ρόλους. Δεν στεκόμαστε μόνο στη θεατρική αναπαράσταση της διαδρομής προς την ξενιτιά του πρωταγωνιστή μας, αλλά πρέπει να επιτύχουμε μια συνεχή ροή και μια διαδρομή «μέσα- έξω», από τη θεατρική στην προσωπική πραγματικότητα και το αντίθετο. Τελικός στόχος είναι η συνειδητοποίηση των ρόλων και των σεναρίων που παίζει ο καθένας μας άθελα του στη ζωή. Έτσι, οι μαθητές μας θα είναι ευκολότερο να κατευθυνθούν σε περισσότερο αυθεντικούς και δημιουργικούς ρόλους και να εγκαταλείψουν τους ψεύτικους ή τους μη λειτουργικούς στην πραγματική τους ζωή.

Συγκεκριμένα, η δραματοποίηση του ποιήματος θα ακολουθήσει την εξής **πορεία**:

ΑΡΧΗ

Ανατροφοδότηση

Προετοιμασία-Ζέσταμα

ΚΥΡΙΟ ΜΕΡΟΣ ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗΣ

Δραματοποίηση

Έξοδος από το ρόλο

ΤΕΛΟΣ

Συζήτηση

Χαλάρωση

Κλείσιμο

Αρχή:

Στην ανατροφοδότηση, οι μαθητές συζητούν ελεύθερα το ποίημα το οποίο έχει ήδη αναλυθεί στο πλαίσιο της διδασκαλίας, ενώ στο ζέσταμα γίνονται κάποιες πρώτες ασκήσεις γνωριμίας τόσο με το ίδιο το σώμα τους διαμέσου κινήσεων και της φωνής τους, όσο και γνωριμία με τα μέλη της ομάδας για την απόκτηση εμπιστοσύνης. Τα μέσα με τα οποία εξωτερικεύεται ένας ρόλος είναι το σώμα και η φωνή. Η δυτική παιδεία έχει την τάση να παραμελεί το σώμα ως εκφραστικό μέσο. Παρά ταύτα, αυτό που βλέπουμε, δηλαδή οι κινήσεις και η έκφραση του σώματος, είναι το ίδιο σημαντικό με αυτό που ακούμε, δηλαδή με τη διατύπωση των σκέψεων μέσω του προφορικού λόγου.

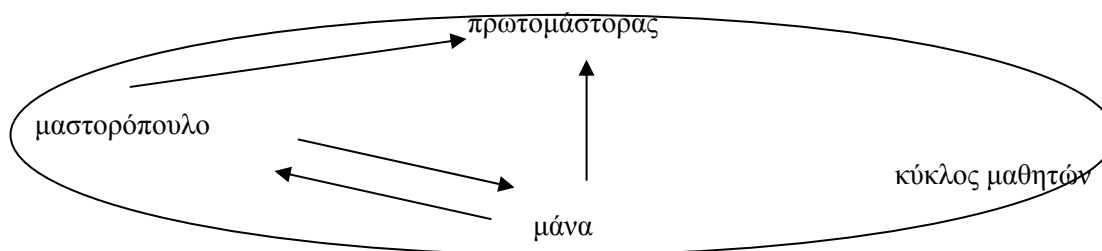
Κύριο μέρος δραματοποίησης:

Οι μαθητές κάθονται κυκλικά ενώ στο κέντρο στέκεται η λεγόμενη «ομάδα αυτογνωσίας». Η ομάδα αυτή θα παίζει τους ρόλους του ποιήματος. Είναι καλό να μην είναι

πολυπληθής: τριμελής είναι το ιδανικότερο, ώστε να μπορεί να παρακολουθήσει κανείς και να αναλύσει τους ρόλους-θεατρικούς ρόλους και πραγματικούς ρόλους- και να εμβαθύνει σε αυτούς αποφεύγοντας την πολυδιάσπαση της προσοχής. Τα τρία μέλη θα υποδυθούν τον πρωτομάστορα, το μαστορόπουλο και τη μάνα. Ο πρωτομάστορας αντιπροσωπεύει ολόκληρο το μπουλούκι των μαστόρων, αλλά και τον πόλο που ωθεί προς την ξενιτιά. Η μάνα αντιπροσωπεύει την οικογένεια, η οποία και αυτή ωθεί ουσιαστικά το παιδί της προς την ξενιτιά ώστε να υιοθετήσει την επαγγελματική κατάρτιση που το κοινωνικο-πολιτισμικό περιβάλλον της περιοχής επιβάλλει. Ουσιαστικά η μάνα αποτελεί όχι ένα δεύτερο πόλο αντίρροπης έλξης του παιδιού, όπως θα ήταν το φυσιολογικό, αλλά έναν πόλο ώθησης προς την πορεία του πόλου του πρωτομάστορα. Το μαστορόπουλο βρίσκεται καταμεσής, ανάμεσα στη μάνα και τον πρωτομάστορα, αναπτύσσοντας αντίρροπες δυνάμεις: κατευθύνεται προς τον πρωτομάστορα αλλά κοιτάζει προς τη μάνα. Από μόνο του δεν μπορεί να αντισταθεί και να κατευθύνει την πορεία του προς τη μάνα, όπως θα ήταν φυσιολογικό. Αυτή εξάλλου αντιπροσωπεύει το σύνολο των στάσεων που κρατούν οι οικογένειες στο συγκεκριμένο περιβάλλον. Η συνισταμένη των δυναμικών που σχηματίζεται έχει σαφή κατεύθυνση προς την ξενιτιά. Άρα αυτός είναι και ο ρόλος που η τοπική κοινωνία υπαγορεύει στο παιδί, το οποίο δεν μπορεί να αντισταθεί. Υιοθετεί τελικά αυτό το ρόλο, αλλά αυτός λειτουργεί δυσλειτουργικά, προκαλώντας του θλίψη. Υποτάσσεται στο ρόλο αυτό αποδεχόμενο τις κοινωνικές αξίες τις οποίες δύσκολα πραγματώνει, άρα οδηγείται σε μια νευρωτική λειτουργία. Τέτοιος είναι ο ρόλος της παραδοσιακής κοινωνίας, η οποία στερεί από τα μέλη της την κοινωνική κινητικότητα που μπορεί να προκύψει από προσωπική επιλογή.

Ο κύκλος των υπόλοιπων μαθητών αντιπροσωπεύει την *κοινότητα*, η οποία εκφράζει τα συναισθήματα της στον κατεξοχήν χώρο συνάντησης της παραδοσιακής κοινωνίας, στο πανηγύρι. Δεδομένου μάλιστα ότι η κοινότητα είναι ορεινή-τα Τζουμέρκα της Ηπείρου- το πανηγύρι του Προφήτη Ηλία- ξωκλήσι που βρίσκεται πάντα στα ορεινά από το γνωστό θρύλο ότι ο προφήτης Ηλίας, σαν άλλος Οδυσσέας, κατέφυγε εκεί που οι ντόπιοι δεν είχαν δει ποτέ θάλασσα και αναγνώριζαν στο κουπί ένα απλό κομμάτι ξύλου- είναι το βασικό χρονικό σημείο συνάντησης της κοινότητας. Επιπλέον, ο κύκλος των μαθητών αντιπροσωπεύει την *κοινή γνώμη*, κατ'αντιστοιχία προς το χορό στην αρχαία ελληνική τραγωδία: Δεν προστατεύει το ανήλικο μέλος της, αλλά εναρμονίζεται με το πολιτισμικά επιβεβλημένο πρακτέο και το αφήνει να φύγει, γιατί η ξενιτιά αποτελεί το μοναδικό τρόπο επιβίωσης στο σκληρό ορεινό περιβάλλον. Ωστόσο, δεν το αποβάλλει από τη *μνήμη* της. Η μνήμη- το αλλού και το άλλοτε- αποτελεί ουσιαστικό κρίκο συνοχής μιας κοινότητας που αποσυντίθεται διασκορπισμένη στην ξενιτιά, αλλά που τα μέλη της, ακριβώς λόγω αυτής της μνήμης παραμένουν μέρη της κοινότητας.

Σχεδιάγραμμα σχέσεων της «ομάδας αυτογνωσίας»



Στοιχεία της δραματοθεραπείας που χρησιμοποιούνται στη δραματοποίηση είναι ο αυτοσχεδιασμός και ο αυθορμητισμός, τα σκηνικά, η μουσική, ο χορός και όποια άλλη τέχνη μπορεί να πλαισιώσει το παιχνίδι των ρόλων. Οι δρόμοι της ξενιτιάς πρέπει να είναι ορατοί, καθώς επίσης από το δισάκι του Κολιού να διαφαίνονται τα εφόδια που παίρνει σε ένα τέτοιο ταξίδι-κυριολεκτικό: πηγαίνει να μάθει την τέχνη του μάστορα, και μεταφορικό: πηγαίνει να μάθει τους ρόλους που του αναθέτει η ζωή.

Μετά τη δραματοποίηση είναι σκόπιμο να αφιερωθεί κάποιος χρόνος ώστε να αποστασιοποιηθούν και να εξέλθουν οι μαθητές από το ρόλο τους με το να επανέλθουν στη δική τους πραγματικότητα. Μια τεχνική είναι να σιγοτραγουδήσει ο καθένας το τραγούδι που αγαπά.

Τέλος:

Οι μαθητές επανέρχονται στο κύκλο και συζητούν αυτά που ένιωσαν πιο έντονα στη διάρκεια της προηγούμενης διαδικασίας. Όλα τα συναισθήματα που καταθέτουν είναι σεβαστά και δεν κρίνονται από κανέναν. Δίνεται από τον καθηγητή λίγος χρόνος ώστε οι μαθητές να χαλαρώσουν και να αποβάλουν την ένταση που δημιουργήθηκε από τα δράματα. Στο κλείσιμο, ο καθηγητής ανακεφαλαιώνει όσα συνέβησαν στη διάρκεια της δραματοποίησης και προτρέπει τους μαθητές να πάρουν από την εμπειρία που βίωσαν αυτό που θέλουν και να αφήσουν όλα τα άλλα. Η διαδικασία αυτή δεν απαιτεί στο να φτάσουν σε συγκεκριμένες γενικές αλήθειες, όπως συμβαίνει στη δραματοποίηση που στηρίζεται στο ψυχόγραμμα και την οποία θα εξετάσουμε στο β' μέρος. Συνοπτικά, η πρόοδος της δραματοποίησης έχει την εξής μορφή:

Αρχή - Ανάπτυξη - Κλείσιμο

Η δραματοποίηση αυτή είναι σκόπιμο να γίνει σε ανοικτό χώρο ή στο ύπαιθρο, παίρνοντας τη μορφή παιχνιδιού ανοικτού χώρου, του λεγόμενου outdoor game. Και τούτο διότι, με απλές μορφές σκηνοθεσίας και σκηνικών, μπορούν να αναδειχτούν καλύτερα τα μονοπάτια της ξενιτιάς ή της φυγής. Τι θα μπορούσε άραγε ένας μαθητής να αντιλαμβάνεται βλέποντας ένα μονοπάτι που ξεμακραίνει από το χωριό, ένα γεφύρι που σου επιτρέπει να διαφύγεις πέρα από τη δική σου γεωγραφική περιοχή -η οποία αναλόγως με την περίπτωση είτε λειτουργεί ως ένας

χώρος που σε προστατεύει ή που σε εγκλωβίζει- τι μπορεί κατ' επέκταση να αντιλαμβάνεται βλέποντας γενικότερα ένα λιμάνι, ένα φάρο, ένα σύγχρονο αεροδρόμιο;

Β στάδιο: Επιλογή επαγγελματικής πορείας.

Θα περάσουμε από το *ορατό* —που είναι η περίπτωση του μικρού Κολιού και η περιγραφή της ενηλικίωσης του με τον καθορισμό της επαγγελματικής του πορείας- στο *μη ορατό*, δηλαδή στην καλλιέργεια συνειδητών επιλογών που αφορούν στο μελλοντικό επάγγελμα του κάθε μαθητή. Δεν είναι σκόπιμο να οργανώσουμε παιχνίδια ρόλων με θέμα την επιλογή της επαγγελματικής πορείας των μαθητών αυτόνομα, δηλαδή χωρίς να έχει προηγηθεί μια διαδικασία αντίστοιχη με αυτή που περιγράψαμε μέχρι στιγμής ή και διαφορετική, δεδομένου ότι, όπως γνωρίζουμε από την ψυχοκοινωνιολογική έρευνα, ο βαθμός συμμετοχικότητας και αλληλεπίδρασης ανάμεσα στα μέλη μιας παιδαγωγικής ομάδας, της ομάδας δηλαδή που συμμετέχει στη δραματοποίηση διαμέσου του παιχνιδιού των ρόλων, είναι ανάλογος προς το εύρος της πληροφόρησης και της κατανόησης του αναλαμβανόμενου έργου, καθώς και της επικοινωνίας ανάμεσα στα μέλη της ομάδας, όπως αυτή θεμελιώνεται με το παράδειγμα του πρότυπου αυτού σταδίου της διαδικασίας του παιζίματος των ρόλων.

Ενώ στο προηγούμενο στάδιο χρησιμοποιήθηκαν αρχές της δραματοθεραπείας, στο στάδιο αυτό θα χρησιμοποιηθούν τεχνικές του *ψυχοδράματος*:

Συγκεκριμένα, στο ψυχόγραμμα, επειδή βρίσκεται ως μέθοδος κοντά στην ψυχανάλυση, *ενδιαφέρει περισσότερο το άτομο από την ομάδα*. Βοηθά στο να αντιληφθεί *ο κάθε μαθητής* — κι όχι πλέον η ομάδα στο σύνολο της- το ρόλο που παίζει μέσα σε ένα κοινωνικό σύνολο, τις σχέσεις του με τα μέλη του συγκεκριμένου κοινωνικού συνόλου, καθώς και στο να διερευνήσει περισσότερο συνειδητά τόσο *την προσωπική πορεία της ζωής του*. Με τη βοήθεια της μεθόδου του ψυχοδράματος, μπορεί διαμέσου του παιχνιδιού των ρόλων μέσα από τον *αυτοσχεδιασμό*, να αναζητήσει την προσωπική διάσταση της ζωής του και να αναπαραστήσει τις εσωτερικές συγκρούσεις του στην αναζήτηση της επιλογής της επαγγελματικής του σταδιοδρομίας, καθώς και να υπερβεί τις δυσκολίες που αυτή η επιλογή επιβάλλει. Το ψυχόγραμμα χρησιμοποιεί περισσότερο λεκτικές μορφές έκφρασης και όχι μη λεκτικές, όπως είναι λ.χ. οι κινήσεις του σώματος. Συνεπώς, η διαδικασία είναι περισσότερο περιγραφική, και σ' αυτήν μπορούν να συμμετάσχουν όλοι οι μαθητές της ομάδας με τη σειρά τους.

Επειδή η εποχή μας χαρακτηρίζεται από την κρίση της προσωπικής και της κοινωνικής ταυτότητας του ατόμου και επειδή παρατηρούμε μια γενικότερη αμφισβήτηση των κοινωνικών αξιών, το άτομο δυσκολεύεται να βρει τη θέση του μέσα στην κοινωνία, με αποτέλεσμα να οδηγείται σε καταστάσεις «*ψυχωτικού*» κυρίως χαρακτήρα. Αντίθετα, στην αρχή του 20^{ου} αιώνα,

η κοινωνία μπορούσε να χαρακτηριστεί ως «νευρωτική», όπου τα άτομα αποδέχονταν τις κοινωνικές αξίες, αλλά η δυσκολία να τις πραγματώσουν γινόταν η αιτία νευρωτικών προβλημάτων. Τούτο το είδαμε στο μαστορόπουλο. Συνεπώς, τα δύο αντίστοιχα στάδια που διαπραγματευόμαστε εδώ, μπορούν να καταδείξουν τα παραπάνω: Ο μικρός Κολιός αποδέχεται τις κοινωνικές αξίες, δύσκολα τις ενσωματώνει και φορτίζεται με μια αβάσταχτη λύπη. Ο σύγχρονος μαθητής, από την άλλη, αμφισβητεί τις κοινωνικές υπαγορεύσεις με τίμημα τη δυσκολία στην εύρεση της προσωπικής και κοινωνικής του ταυτότητας. Η απόπειρα δραματοποίησης αυτών των δύο σταδίων αποσκοπεί στο να συνειδητοποιήσει στοιχεία της ζωής του που δεν γίνονται αντιληπτά αν κάποιος υποψιασμένος εκπαιδευτικός δεν τον καθοδηγήσει προς αυτή την κατεύθυνση, με αποτέλεσμα την επιβάρυνση του ψυχισμού του.

Ας επιστρέψουμε στο «Μαστορόπουλο».

Ο Κολιός ανήκει σε μια κοινότητα, η οποία δεν νοείται απλώς ως *οικιστήριο ανθρώπων*, αλλά δημιουργεί μια γεωγραφική και πολιτισμική ενότητα διαμέσου των παραγωγικών και κοινωνικών σχέσεων που διαμορφώνει. Η Τοπική Ιστορία, η οποία ενδιαφέρεται και για τη μελέτη του *παραδοσιακού πολιτισμού*, δηλαδή του πολιτισμού που αναπτύχθηκε μέσα στο ιστορικό κοινοτικό ελληνικό μόρφωμα, δίνει έμφαση στις κοινωνικές δομές και σχέσεις που αναπτύχθηκαν μέσα στο πλαίσιο του, γιατί αυτές αντανακλούν ένα συγκεκριμένο *ήθος* που διέπει την κοινοτική ζωή. Το *συλλογικό ήθος* της κοινότητας αντανακλά το σύνολο των *αξιών, κανόνων και τρόπων συμπεριφοράς*. Οι αξίες δεν μπορούν να γίνουν κατανοητές παρά μόνο σε σχέση με τους θεσμούς και η κοινότητα απετέλεσε έναν θεσμό που διαμόρφωσε ιστορικά συγκεκριμένες αξίες, οι οποίες μπορούν να ερμηνεύσουν το πνεύμα της κοινότητας ως σύνολο *κανόνων και προσδοκιών*. Ο Κολιός συμπυκνώνει και ένα σύνολο *κανόνων* που όριζαν τις επαγγελματικές επιλογές των νεαρών μελών της και ένα σύνολο *προσδοκιών* που ερμηνεύονται ως υποταγή στη συλλογική υπαγόρευση του γεωγραφικού και πολιτισμικού τοπίου και όχι ως κοινωνική κινητικότητα. Μέσα στο πλαίσιο της Παιδαγωγικής της Λογοτεχνίας, ο μαθητής μπορεί να κατανοήσει τη σύγχρονη μορφή κοινωνικής κινητικότητας στην επαγγελματική επιλογή των νεαρών μελών της κοινωνίας μας σε αντιδιαστολή προς την προκαθορισμένη επαγγελματική ένταξη στην παραδοσιακή κοινωνία των μελών της.

Στο δεύτερο-αυτό στάδιο, προτείνω να παίζουμε το *δημιουργικό ταξίδι της ζωής*. Αξιοποιώντας τεχνικές του ψυχοδράματος, θα χρησιμοποιήσουμε περισσότερο το λόγο, την ομιλία, σε αντιδιαστολή με τις τεχνικές της δραματοθεραπείας, η οποία χρησιμοποιεί παράλληλα λεκτικά και μη λεκτικά στοιχεία, θα επικεντρωθούμε επιπλέον στο παιχνίδι των ρόλων χωρίς να επιστρατεύσουμε άλλου είδους τέχνες, όπως τη ζωγραφική, τη μουσική, το χορό. Η δραματοποίηση θα εξελιχθεί σύμφωνα με *σενάριο*, δηλαδή σε κατευθυνόμενο αυθορμητισμό, και

θα δώσουμε έμφαση στην *κάθαρση*, δηλαδή σε μια γενίκευση που θα είναι και στάση ζωής. Θεατές ή παρατηρητές δεν είναι σκόπιμο να υπάρχουν σε αυτό το ταξίδι της αυτογνωσίας. Μόνο τα μέλη του παιχνιδιού που μπορεί να είναι αυτή τη φορά το σύνολο της ομάδας και όχι μια ολιγομελής ομάδα, μπορούν να παρακολουθούν τον ίδιο τους τον εαυτό καταγράφοντας ένα προσωπικό ταξιδιωτικό ημερολόγιο.

Η ζωή είναι ένα ταξίδι από τη γέννηση μέχρι το θάνατο. Στο πλαίσιο της δραματοποίησης θα πρέπει να χρησιμοποιούνται δομημένα ταξίδια, που θα βοηθήσουν τους μαθητές μας να βιώσουν την προσωπική τους ανάπτυξη και να επανεκτιμήσουν το τωρινό τους ταξίδι-ταξίδι στη ζωή, ταξίδι στη γνώση, ταξίδι που οδηγεί στην επιλογή της μελλοντικής επαγγελματικής πορείας τους, ταξίδι που θα διαμορφώσει την κοινωνική εικόνα τους. Θα σας παρουσιάσω τη δομή της ιστορίας- ταξιδιού που προτείνει ο Joseph Campbell και που ονομάζεται το «Ταξίδι του Ήρωα». Να διευκρινίσουμε εδώ ότι σε όλες τις διαδικασίες ο ήρωας δεν έχει γένος.

Τα δέκα στάδια του ταξιδιού του Ήρωα είναι τα εξής:

1. Η πρόσκληση για το ταξίδι
2. Οι προετοιμασίες του ταξιδιού
3. Τι θα βάλω μέσα στο σακίδιο μου που θα πάρω μαζί μου
4. Το περιβάλλον του ταξιδιού-τοπίο και έδαφος
5. Η αναμέτρηση με το άγνωστο και τον κίνδυνο
6. Η έκκληση για βοήθεια
7. Η υπερνίκηση του κινδύνου
8. Η ανακάλυψη του θησαυρού
9. Το ταξίδι προς ένα νέο τόπο ή το ταξίδι της επιστροφής
10. Η άφιξη στον προορισμό και ο απολογισμός του ταξιδιού.

Στο ταξίδι της ζωής του, ο κάθε άνθρωπος ανήκει σε μια από τις δύο κατηγορίες: **στον** «εγκατεστημένο καλλιεργητή» **ή στον** «κυνηγό-συλλέκτη». Επομένως η πρόσκληση για το ταξίδι της ζωής με έμφαση τη συνειδητοποίηση της προετοιμασίας για την επαγγελματική σταδιοδρομία μπορεί να πάρει δύο τροπές: ο μαθητής εκείνος που εντάσσεται στην κατηγορία «εγκατεστημένος καλλιεργητής» ακολουθεί συντηρητικά τα βήματα των γονιών του, δεν επιθυμεί μια κοινωνική κινητικότητα η οποία να μετατρέπεται σε αναζήτηση, ενώ αντίθετα ο μαθητής «κυνηγός-συλλέκτης» αναζητά ανήσυχος το νέο, την κοινωνική αλλά και χωρική κινητικότητα.

Η *πρόσκληση σε ταξίδι* είναι το βασικότερο βήμα που θα θέσει σε κίνηση τους μαθητές μας. Συχνά, ιδιαίτερα οι μαθητές του Γυμνασίου, δεν έχουν συνειδητοποιήσει ότι βρίσκονται σε μια πορεία, σε ένα ταξίδι, προς την επαγγελματική ολοκλήρωσή τους. Συνεπώς, από μόνη της η πρόσκληση αποτελεί μια *αφύπνιση* σε μια διαδικασία που τη ξέρουν αλλά δεν έχουν συνειδητοποιήσει ότι είναι οι ίδιοι οι πρωταγωνιστές της και ότι πρέπει να φέρουν το ταξίδι τους σε πέρας.

Τα μέλη της ομάδας καλούνται να σκεφτούν το τοπίο τους πριν αποφασίσουν τι θα πάρουν μαζί τους στο σακίδιο τους. Η ορειβασία ή η φουρτουνιασμένη θάλασσα μπορούν να αποτελέσουν στοιχεία στο παιχνίδι των ρόλων. Η προετοιμασία για την αντιμετώπιση των δυσκολιών που θα προβληθούν σε ένα τέτοιο τοπίο είναι ζωτικής σημασίας: *δεν προετοιμαζόμαστε να περάσουμε το ταξίδι της ζωής με νηνεμία*. Στην επιλογή των αποσκευών τους θα πρέπει να λάβουν υπόψη τους ότι *η ουσία του ταξιδιού είναι να ταξιδεύεις ελαφρύς*, γι' αυτό στο πλαίσιο του υπάρχοντος σεναρίου που χειρίζεται ο εκπαιδευτικός-καθοδηγητής είναι σκόπιμο να γίνει μια μικρή συζήτηση για τις «αποσκευές» στην πραγματική ζωή. Οι μαθητές καλούνται να προβληματιστούν το πόσο εύκολα κουβαλάμε μεταφορικά φορτία, τα οποία είτε είναι άχρηστα είτε δεν μας ανήκουν. Ο κανόνας είναι να επιλέξουν δύο πράγματα που καθοδηγούν ή ανακουφίζουν. Ο τύπος του μαθητή «εγκατεστημένος καλλιεργητής» σίγουρα θα αισθάνεται ότι χρειάζεται πολλά πράγματα, τα οποία όμως δεν θα τον βοηθούσαν να πάει μακριά, ενώ ο τύπος «κυνηγός-συλλέκτης» θα έπαιρνε επιλεκτικά μαζί του τα πλέον αναγκαία που θα του άφηναν τη δυνατότητα να κινηθεί ελεύθερα. Διερευνήστε μήπως ο πρώτος θα επέλεγε πολλά βιβλία, τα οποία θα επέμενε να μελετά σχολαστικά-ο τύπος του σχολαστικού επιμελή μαθητή, ο οποίος ωστόσο είναι καταδικασμένος στη ζωή του να κινηθεί σε περιορισμένα προβλέψιμα πλαίσια-, ενώ ο δεύτερος θα θεωρούσε ότι μια ξένη γλώσσα και μια πυξίδα για να μη χάνει ποτέ το στόχο του θα ήταν αρκετά εφόδια για να φτάσει στο σκοπό του. Μπορεί επιπλέον να γίνει μια σύγκριση ανάμεσα στα εφόδια που είχε ο Κολιός στο δισάκι του και σε αυτά που διαλέγει ο μαθητής για το δικό του ταξίδι προς την επαγγελματική σταδιοδρομία του.

Η αναμέτρηση με το άγνωστο ή τον κίνδυνο αποτελούν μια άλλη αφορμή για λεκτικό παιχνίδι των ρόλων. Ο φόβος της απομόνωσης από τους συμμαθητές, της απόρριψης από το δάσκαλο, της αποτυχίας των προσπαθειών, του ασφυκτικού ελέγχου της οικογένειας, της επιβολής αξιών από την κοινωνία που έρχονται σε αντίθεση με τις επιλογές του μαθητή, αποτελούν στοιχεία με τα οποία θα πρέπει ενδεχομένως στην πορεία του να αναμετρηθεί. Για να αντιμετωπιστεί ο κίνδυνος, οι μαθητές μπορούν να επινοήσουν το ρόλο του «σοφού-παραμυθά», προσώπου το οποίο θα μπορούσε να τους βοηθήσει. Η επίδραση του σοφού σε ανθρώπους που ταξιδεύουν αποτελεί στοιχείο της παράδοσης των λαών. Στην Ανατολή, ο σοφός καθόταν σε

μέρη όπου οι περαστικοί ταξιδιώτες, αν ήθελαν, μπορούσαν να τον ακούσουν να αφηγείται μια ιστορία και να διδαχθούν από αυτή. Οι ιστορίες αφήνουν πάντα μεγάλα περιθώρια στη φαντασία του κάθε ανθρώπου, επιτρέποντας του να πλάσει στο μυαλό του όπως εκείνος θέλει τους τόπους, τους ήρωες και τα αντικείμενα. Καλό είναι να υποδύονται το ρόλο του «σοφού-παραμυθά» εναλλάξ όλοι οι μαθητές. Πολλοί από τους μαθητές μας θα εκπλαγούν ανακαλύπτοντας την ικανότητα τους να λένε κάποια σοφά λόγια στους συμμαθητές τους που έρχονται σε αυτούς με σκοπό να τους συμβουλευτούν για το ταξίδι της ζωής τους. Στο ρόλο αυτό είναι σκόπιμο να μην υποβαθμίσουμε τη σημασία που έχει ο τόνος της φωνής για την εκφορά της συμβουλής. Μπορούμε να δουλέψουμε μαζί με τους μαθητές μας την εκφορά του λόγου και την αναπνοή τους, να τους εξασκήσουμε στην γκάμα και στην ένταση της φωνής τους, ακόμα μπορούμε να τους ζητήσουμε να γράψουν και το «ποίημα του σοφού ανθρώπου».

Με τον τρόπο αυτό λοιπόν, θα προχωρήσουμε στη δραματοποίηση ενός ταξιδιού που η απόληξη του θα είναι η αυτογνωσία και ο προσανατολισμός προς την επίτευξη της κοινωνικής εικόνας που επιθυμούν και της πληρότητας που θα αισθάνονται διαμέσου της επιλογής του επαγγέλματος τους. Ο μύθος του δαχτυλιδιού του Γύγη μπορεί να μας βοηθήσει να δούμε και να ακούσουμε το τι σκέφτονται οι άλλοι για μας και για την εικόνα που πασχίζουμε να φτιάξουμε.

Μας αναφέρει λοιπόν ο Ηρόδοτος ότι «Μια φορά κι ένα καιρό, βασιλιάς της Λυδίας ήταν ο Κανδαύλης. Είχε πολλούς βοσκούς για τα βασιλικά κοπάδια. Ανάμεσα τους ήταν και ο Γύγης. Μια μέρα, ύστερα από μια δυνατή νεροποντή, άνοιξε η γη και δημιουργήθηκε ένα χάσμα. Κατέβηκε ο Γύγης σε αυτό και είδε πολλά θαυμαστά κι ανάμεσα σε όλα ένα κούφιο χάλκινο άλογο με πορτούλες. Έσκυψε και κοίταξε μέσα από αυτές και τότε είδε ένα πελώριο χρυσό δαχτυλίδι. Το πήρε, το έβαλε στο δάχτυλο του και βγήκε από το χάσμα. Πήγε κοντά στους άλλους βοσκούς που συζητούσαν και ενώ έπαιζε με το δαχτυλίδι που είχε στο δάχτυλο, έστριψε την πέτρα του προς τα μέσα. Άξαφνα κατάλαβε πως έγινε αόρατος, ενώ οι σύντροφοι του συνέχιζαν τη συζήτηση τους σαν να μην ήταν κι ο ίδιος εκεί. Όταν γύριζε την πέτρα προς τα έξω γινόταν και πάλι ορατός». Οι μαθητές, καλούνται κυκλικά να παίξουν το ρόλο του Γύγη και να εκφράσουν πότε θα ήθελαν να γίνουν αόρατοι και πώς θα αξιοποιούσαν όσα θα άκουγαν από τους άλλους για τον εαυτό τους ως στοιχεία αυτογνωσίας.

Το πώς μας βλέπουν όμως οι άλλοι δεν είναι πάντα εποικοδομητικό. Τούτο μπορούν να το συνειδητοποιήσουν οι μαθητές μας, αν αξιοποιήσουμε το κείμενο του «Μικρού Πρίγκιπα» του Saint-Exupery. Το δικό του ταξίδι είναι εκείνο των ανακαλύψεων των ανθρώπινων σχέσεων, εκείνο της δημιουργίας της συναισθήσης ότι η καλλιέργεια των σχέσεων είναι κάτι στο οποίο αξίζει πραγματικά να αφιερώσουμε το χρόνο μας. Μπορούμε να αξιοποιήσουμε τα εξής κεφάλαια του κειμένου:

Κεφάλαιο 1°.

Εδώ περιγράφονται τα συναισθήματα ενός παρεξηγημένου παιδιού, του οποίου οι δημιουργικές απόπειρες να σχεδιάσει τον πραγματικό κόσμο πρέπει να εξηγηθούν στους μεγάλους που τις αρνούνται ως χάσιμο χρόνου. Αποκαρδιωμένος ο μικρός εγκαταλείπει αυτή τη δημιουργική πλευρά του χαρακτήρα του και τελικά γίνεται πιλότος. Ως ενήλικος, όπως και στην παιδική ηλικία του, όποτε προσπαθεί να εκφράσει τα πραγματικά του αισθήματα σε κάποιον άλλο, νιώθει ότι πρέπει να προσποιηθεί ώστε να ταιριάζει στο πρότυπο που απαιτείται από το άτομο αυτό.

Κεφάλαιο 2°.

Ο συγγραφέας ζει μοναχική ζωή, δεν συναντά κανέναν με τον οποίο μπορεί να νιώσει κάποιου είδους ενσυναίσθηση, μέχρι που μια μέρα πέφτει με το αεροπλάνο του στην έρημο της Σαχάρας, χίλια μίλια μακριά από τον οικισμό. Εμφανίζεται μπροστά του ένα παιδί που μοιάζει με πρίγκιπα και του ζητά να του ζωγραφίσει ένα αρνί. Ο πιλότος ζωγράφισε διάφορες εικόνες αρνιών που δεν του άρεσαν, μέχρι που του έφτιαξε ένα κασόνι και του είπε: «Τ' αρνί που θέλεις είναι μέσα». Ο μικρός πρίγκιπας χάρηκε, γιατί υπήρχε κάποιος του οποίου η φαντασία ταίριαζε με τη δική του.

Στα δύο πρώτα κεφάλαια της ιστορίας, ο συγγραφέας μας δίνει θέματα για ανάπτυξη που αφορούν τους ενήλικες και τα παιδιά και την εικόνα που οι πρώτοι προσδοκούν από τα δεύτερα. Οι μαθητές μπορούν να παρατηρήσουν ότι οι ενήλικες θέλουν το παιδί να είναι πάντα απασχολημένο και ότι το εξωσχολικό διάβασμα, η ζωγραφική, ο χορός ή το τραγούδι δεν θεωρούνται πραγματική απασχόληση. Ιδιαίτερα το να καθίσει κάποιος να σκεφτεί ή να καθίσει ήσυχος στο δωμάτιο του και «απλώς να υπάρχει» εμποδίζεται ή διακόπτεται και αντικαθίσταται με πιο αποδεκτές ασχολίες. Με αφορμή αυτή την αντίληψη, οι μαθητές μπορούν να παίξουν βιωματικές σκηνές στις οποίες να υπάρχουν παιδιά που δεν τους καταλαβαίνουν οι μεγάλοι. Οι αποσκευές, τις οποίες θεωρούν απαραίτητες οι μεγάλοι για την πραγμάτωση των σπουδών και της επαγγελματικής πορείας των παιδιών τους σχετίζονται με μια συνεχή ένταση προσπαθειών και μια χρησιμοθηρία που είναι γνωστή στο χώρο του σχολείου. Η ενόραση, η ενατένιση του μέλλοντος από το μαθητή, η ενδοσκόπηση, η φαντασία δεν έχουν θέση στην υλοποίηση αυτής της πορείας. Ωστόσο, αυτά τα τελευταία στοιχεία είναι εκείνα που θα έδιναν την ώθηση, τη δύναμη και την ανατροφοδότηση στο μαθητή για να θέσει και να πραγματοποιήσει τους στόχους του. Η ιστορία με το ημέρωμα της αλεπούς που περιλαμβάνεται στο σχολικό βιβλίο τους ή με τα πέντε χιλιάδες τριαντάφυλλα, όταν ο μικρός πρίγκιπας νόμιζε ότι έχει το ένα και μοναδικό, μπορούν επίσης να προβληματίσουν τα παιδιά με το παιχνίδι των ρόλων δημιουργώντας μια ατμόσφαιρα αυτογνωσίας.

Η πορεία της δραματοποίησης του ταξιδιού του ήρωα μπορεί να καταγραφεί με τον εξής τρόπο:

Παράδειγμα ανεύρεσης μηχανισμών BASIC Ph

B(eliefs), A(ffect), S(ocial), I(magination), C(ognitive), P(hysical)

Τα Πιστεύω/ το Συναίσθημα/ η Κοινωνικότητα /η Φαντασία / η Γνώση/ τα Φυσικά Ένστικτα

Ποιος ο ήρωας;

Ποιο το έργο του και ο σκοπός του;

Ποιος, τι τον εμποδίζει;

Ποιος, τι τον βοηθά;

Η σύγκρουση. Τι κάνει για να την ξεπεράσει; Τι γίνεται στο τέλος;

Συμπέρασμα:

Στον εκπαιδευτικό χώρο, το παιχνίδι των ρόλων έχει εφαρμοστεί πειραματικά από σκηνοθέτες, ηθοποιούς και εκπαιδευτικούς χρησιμοποιώντας στοιχεία από τις τεχνικές της δραματοθεραπείας και του ψυχοδράματος. Η δραματοποίηση, το παιχνίδι των ρόλων ή αλλιώς το θεατρικό παιχνίδι δανείζεται πολλούς κανόνες από τις αυθόρμητες συνήθειες της καθημερινής ζωής, λειτουργώντας στο πλαίσιο ενός αυτογνωσιακού συστήματος. *Αν, όμως, το παιχνίδι των ρόλων μετατραπεί σε παιχνίδι για το παιχνίδι, παραμένοντας μόνο στη σκηνοθετική πλευρά, τότε είναι ένδειξη απουσίας βαθύτερων θεωρητικών αρχών.* Για να καλλιεργηθεί η αυτογνωσία και κατ' επέκταση η γνώση του άλλου μέσω της τέχνης της δραματοποίησης, χρειάζεται ένας εκπαιδευμένος εκπαιδευτικός, ο οποίος θα οδηγήσει τους μαθητές στην υψηλά φορτισμένη περιοχή των συναισθημάτων μέσα από την αχαρτογράφητη περιοχή της δραματικής εξερεύνησης.

Όταν ξεπεράσουμε την αντίληψη ότι η Λογοτεχνία ή η Ιστορία αποτελούν μαθήματα προς παράδοση και εξέταση και όταν κατανοήσουμε ότι αποτελούν μεταφορά των εμπειριών ή των γεγονότων της ζωής των ανθρώπων μπροστά στο μαθητή που πρέπει να ενσωματωθεί στο κοινωνικό, ιστορικό και πολιτισμικό περιβάλλον του, τότε θα είμαστε σε θέση να στήσουμε το παιδί μπροστά σε ένα «βοηθητικό εγώ», δηλαδή σε ένα πρόσωπο που θα υποδύεται τον εαυτό του στη σκηνή με τη βοήθεια του παιχνιδιού των ρόλων και απέναντι σε πολλά μέλη της ομάδας, αναπαριστώντας και αναβιώνοντας την πραγματικότητα. Τότε, απέναντι στον Άλλον, θα βιώσει με μεγαλύτερη ένταση τις βαθύτερες αντιφάσεις της προσωπικότητας του και θα σταθεί κριτικά, ανεκτικά και βαθύτερα συνειδητά έναντι του κοινωνικού, ιστορικού και πολιτισμικού περιβάλλοντος του.
