

GLEDALIŠKI PROJEKT TOBIJA / Dejana Benčič

UVOD

Članek je nastal na podlagi diplomskega dela, opravljenega pod mentorstvom dr. Vide Medved Udovič. Delo razpravlja o gledališki vzgoji in dramskih dejavnostih v osnovni šoli. Izhodišče je splošna dramatika, iz katere izhaja tudi mladinska dramatika s podobnimi strukturnimi elementi. Namenjena je mlajšemu občinstvu in temu je prilagojen tudi dramski tekst v različnih zvrsteh. V zvrst mladinske dramatike sodi tudi sodobna pravljica. Ukvarja se z junakovim notranjim problemom, z družbenim položajem junaka, realnostjo in krutostjo sveta. Mladinsko dramsko besedilo Zdeneka Florianja Tobija (Moje branje – svet in sanje: berilo za drugi razred osnovne šole) je sodobna pravljica z zelo preprosto zgradbo, ki pa ima močno sporočilno vrednost, motiv je samopodoba. Književna didaktika in gledališka vzgoja se vzajemno najbolje uresničujeta v gledališkem projektu, ki je najučinkovitejša oblika dela. Projekt je bil izpeljan v petih srečanjih, ki nudijo učencu dovolj časa in prostora, da se ob različnih aktivnostih pripravijo otroška čustva in razum za vstop v svet gledališke stvarnosti. Lutkovna igrlica nudi otroku možnost izražanja tako, da otrok lutki vdahne življenje s svojim doživetim govorom in premikanjem. S preprosto sceno in otroškimi lutkami se lahko ustvari v učilnici pravo gledališče, ki pusti na učence globok vtis, ki ga, če je teh vtisov več, tiho in ljubeče pripravijo na vstop v »ta pravo« gledališče.

ŠOLSKA INTERPRETACIJA BESEDILA

Besedilo Tobija obravnava posameznikovo samopodobo. Samopodoba je odnos do sebe, je vrednost, ki jo prepisemo samim sebi. Samopodoba je kompleksna, saj zajema tako pojmovanja in predstave o našem videzu in telesu, duhovnem dogajanju in tudi predstave o tem, kako nas drugi vidijo. Vprašanja, povezana z odraščanjem, iskanjem samega sebe, so snov za Florianov lutkovni prizor.

UČNI LIST 1

Navodilo:

Poglej v ogledalo.

Deklici v ogledalu je ime ...Anja.....

Kaj ti je na njej najbolj všeč?

Najbolj so... mi... Nši... miša, nos, oči in lasje...

Poglej še enkrat v ogledalo!

Nasmehni se.

Široko se nasmej!

Našobi se in poglej se izpod obrvi.

Napravi žalosten izraz.

Razjezi se!

KDAJ SI NAJLEPŠA?

Najlepša sem... kadar... se smijem

ZAKAJ?

Zato ker se smijem in sem srečna

Nariši se.



Priloga 1

RAZREDNI GLEDALIŠKI PROJEKT

Pri projektne delu učitelj ni zgolj prenašalec informacij in znanja, temveč sodeluje v prvi vrsti kot animator in pobudnik aktivnosti učencev, ki so tokrat postavljeni pred drugačne

naloge kot pri tradicionalnem pouku. Projektne pouk izhaja iz učnega načrta. Pri izbiri dejavnosti sem izhajala iz splošnih, funkcionalnih in izobraževalnih ciljev slovenskega jezika v prenovljenem učnem načrtu za devetletno osnovno šolo. Gledališko didaktični projekt je potekal v obliki petih

srečanj: Ogledalo, Novo bitje, Tobija, Lutke, Razredno gledališče.

PRVO SREČANJE: OGLEDALO

Namen prvega in drugega srečanja je bil predvsem ustvarjanje atmosfere za sprejemanje besedila. Prvo srečanje je bilo izvedeno po naslednjem didaktično-metodičnem postopku:

– Poslušanje zgodbe

Učenci zbrano prisluhnejo Zgodbi Kolač iz knjige Matiček in Maja (Jana Milčinski). Zgodba pripoveduje o deklici Maji, ki se ogleduje v ogledalu. Maja vzpostavi z deklico v ogledalu dialog, pogovarja se sama s seboj... Po čustvenem premoru sledi razgovor s pomočjo vprašanj, ki odkrivajo pomenško plast besedila: *Kako je ime deklici? Kako se imenuje deklica v ogledalu? Kako se je počutila doma? Kaj se je odločila? Kako si krajsaš čas, ko ti je dolgčas? Se rad/-a gledaš v ogledalo? Poznaš kakšno igro z ogledalom?*

Učni cilji: Učenci privzemajo zorni kot književne osebe (identifikacijske figure). Zaznavajo slušne besedilne slike. Razumejo povezanost dogodkov v zgodbi.

– Ogledovanje v ogledalu

Vsak učenec je prinesel od doma manjše ogledalo. Učence sem spodbujala, da so se ogledovali z različnih zornih kotov. Prepoznavali so svojo podobo in na svojem obrazu iskali, kar jim je najbolj všeč. Ugotovitve so napisali na učni list (priloga 1). Nato sem učenec naročila, naj se znova pogledajo v ogledalo, tokrat po navodilih: Nasmejni se. Široko se nasmej! Našobi se in poglej se izpod obrvi (pokažem, če ne razumejo). Napravi žalosten izraz. Razjezi se!

Cilji: Razvijajo sposobnost opazovanja. Vzpostavijo kontakt s svojo podobo v ogledalu. Z mimiko obraza izražajo različna čustva.

– Risanje podobe

Z barvnimi svinčniki narišejo svojo podobo obraza v najljubšem čustvenem izrazu ter utemeljijo svojo izbiro.

UČNI LIST 2

Predstavljaš si, da se imaš možnost za en dan spremeniti v žival.

V katero žival bi se najraje spremenil-a?

Najraje bi se spremenil v leoparda.....

Zakaj?

ker leopard hitro teče.....

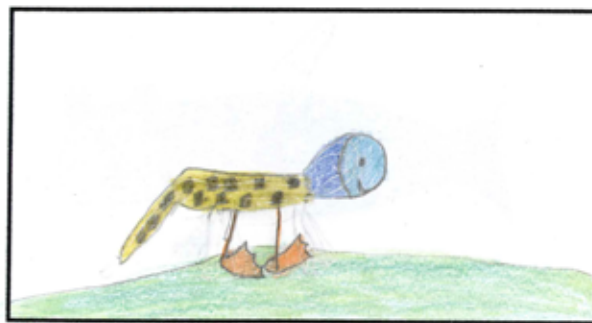
Izberi še dve živali.

1. *riba.....*

2. *kaca.....*

Sedaj pa naredi zamenjavo! Svojemu spremenjenemu telesu dodaj glavo prve živali in noge druge živali.

Nariši se.



Ti je nova podoba všeč?

DA

NE

Pojšči čimbolj izvirno ime za novo bitje.

..Lija.....

Priloga 2

Cilji: Razvijajo predstave pri risanju. Utemeljijo izbiro najljubše podobe.

DRUGO SREČANJE: NOVO BITJE

– Igra predstavljanja

Delo poteka v skupinah. Vsak učenec v skupini prevzame eno vlogo in jo s pantomimo oponaša. Preostali uganjujejo, kaj ali koga učenec predstavlja.

Cilji: Učenci razvijajo zmožnosti izražanja z mimiko, kretnjami.

– Igra transformacije

Vsak učenec se spremeni v svojo najljubšo žival. Prosto se premika po prostoru ter z glasovi oponaša žival. Če sreča enako žival, se ji lahko pridruži.

Cilji: Učenci sodelujejo v domišljjski igri vlog. Razvijajo zmožnosti izražanja z mimiko in gibanjem ter z glasovi.

– *Risanje novega bitja*

Navodilo na učnem listu (priloga 2) je nadaljevanje igre transformacije. Učenci zapišejo, v katero žival bi se najraje spremenili in zakaj. Novo navodilo jih usmerja, da poiščejo še dve živali in ju zapišejo na črti. V prazen prostor na listu narišejo novo bitje tako, da narišejo trup svoje najljubše živali, trupu dodajo glavo prve živali in noge druge živali. Rišejo z barvniki. Novo bitje poimenujejo, sestavljajo nova in izvirna imena.

– *Razstava izdelkov*

Učenci pustijo svoje izdelke na klopi. Vsaka skupina si ogleda risbe in prebere ime novega bitja. Na prvi pogled poskušajo ugotoviti, iz katerih živali je sestavljeno novo bitje.

– *Razgovor*

Po ogledu sledi razgovor s pomočjo vprašanj, s katerimi osvetlim učenčev odnos do izbrane živali.

Kako si se počutil/-a v vlogi živali? Ti je nova podoba živali všeč? Je žival zadovoljna sama s seboj? Na kakšne probleme bi lahko naletel/-a v okolju? Bi na svojem telesu tudi naredil/-a zamjenjavo? Kaj bi zamenjal/-a?

TRETJE SREČANJE: TOBIJA

Igrica je značilno besedilo s sporočilnostjo lastne identitete oz. presojanja sebe na podlagi drugih stališč, meril. Vprašanja, povezana z odraščanjem, iskanjem samega sebe, ponujajo nazadnje to sporočilo: vsakdo naj se sprejme takšnega, kakršen je. Besedilo ponuja razgovor na temo SAMOPODOBA in spodbuja uprizoritev z lutkami.

Učni cilji:

Učenci:

- zaznavajo in doživljajo dogajalni prostor, osebe,
- ustrezno reagirajo na čustvene sestavine besedila,
- razumejo sporočilnost besedila,
- vrednotijo temo SAMOPODOBA – glede na lastno izkušnjo,
- razvijajo si čustven odnos – pozitivno samopodobo, sprejemanje sebe,

- razmišljajo, kako bi se sami odzvali v vlogah nastopajočih oseb,
- ločijo prozno in dramsko besedilo,
- iščejo ustrezen govorni izraz.

Po uvodni motivaciji, v kateri so učenci v nekaj povedih opisali svojega psa, sem najavila pravljico, v kateri nastopa pes po imenu Tobija. Pravljico najprej pripovedujem. Po vprašanjih *Kdo sem? Kakšen sem? Kaj želim biti?* pa sledi kratek razmislek in individualno tiho branje.

Po branju sledijo vprašanja za razvijanje razumevanja besedila:

Kako se je predstavil Tobija? Zakaj ni bil zadovoljen sam se seboj? Koga je vprašal za nasvet? Kaj so mu predlagale živali? Koga se je Tobija pošteno prestrašil? Kaj je spoznal? Kakšne volje je ponavadi Tobija? Kako se je počutil, ko so se mu smejali? Kako se počutiš ti, ko se ti posmehujejo oz. se norčujejo iz tebe?

Nove naloge: Učenci si razdelijo vloge. Besedilo doma znova preberejo, tokrat glasno in interpretativno. Spodbudim družinsko branje z izmenjavo vlog. Na list papirja narišejo del telesa živali, ki so si jo izbrali. Risbo poudarijo in izrežejo.

ČETRTO SREČANJE (BLOK URA): LUTKE

Četrto srečanje je temeljilo na likovni ustvarjalnosti otrok pri izdelovanju skupinskih lutk in aktivnem pristopu k igri.

- *Izdelovanje ploskih lutk:* učenci narišejo svojo žival na risalni list in jo pobarvajo s tempera barvami. Ko se slika posuši, figuro izrežejo in pritrdijo na palico z lepilnim trakom.

Cilji: Učenec se vživi v vlogo lutkarja. Lutko oživi na svoj lastni način.

– *Skupno branje*

Vsi učenci, ki imajo skupne vloge istočasno glasno berejo besedilo. Drug drugemu sledijo in se poslušajo.

Cilji: Se urijo v glasnem branju po vlogah. Upoštevajo stavčno intonacijo in končna ločila.



– *Scena*

Učencem sem na kratko razložila, da je scena dogajalni prostor in gibanje predmetov v njem. Dogajalni prostor v naši igrici je živalski vrt. Gibanje povzročajo nastopajoče živali – lutke. Sceno smo izdelali pri LUM: zelenica, drevo, okvir, napis ZOO.

– *Nastop skupin-vaja*

Vsaka skupina odigra svojo igrico. Nastopajoči se vživijo v vlogo igralcev, preostali učenci pa v vlogo gledalcev in poslušalcev.

Po zaključenih vajah se učenci pogovorijo o nastopih skupin. Povedo mnenje o igrici in o nastopajočih. Pozorni so na dinamiko in glasnost govora. Navažajo se na kritično ocenjevanje.

PETO SREČANJE: RAZREDNO GLEDALIŠČE

Peto in zadnje srečanje je bilo zaključni, ne pa tudi glavni del gledališkega projekta. Cilji, ki smo jih dosegli v vseh prejšnjih dejavnostih, so bile stopničke, ki so nas pripeljale do zelo pričakovanega srečanja – gledališča. Učenci pri dodatnem pouku izdelajo plakat z namenom, da se seznanijo z organizacijo uprizoritve.

V lutkovni igri Tobija nastopa šest likov: jazbečar Tobija, slon, žirafa, povodni konj, zajec in tiger. Nihče od likov ni indiferenten. Dramski liki so nosilci dramskega dogajanja in samih sebe, njihovi karakterji so dobili lastno fizionomijo in barvo.

Tobija

Karakter: vesel, igriv, občutljiv, nesamozavesten, pade pod vpliv škodoželjnežev.

Fizionomija: tanko telo (krhkost), krive noge (kriva prepričanja), velikanska ušesa (sliši le zasmehovanje), majhen smrček (pomemben organ pri psu, upad življenjske radosti, izguba sledi).

Slon

Karakter: pameten, vztrajen, močan, zamerljiv, ima dober spomin.

Fizionomija: veliko telo in glava (moč in trezno razmišljanje), močan rilec (z njim zmore opravljati veliko del), močne noge (trdo stoji na tleh).

Žirafa

Karakter: umirjena, nežna, zasanjana, vzvišena.

Fizionomija: visoka, elegantna, ima izrazite oči, dolg vrat (zelo dobro vidi okolico, prva opazi nevarnost, svet vidi z drugačne perspektive).

Povodni konj

Karakter: miroljuben, lenoben, počasen, potrpežljiv.

Fizionomija: čokato telo, kratke noge, majhna ušesa (ne posluša), debela koža (je potrpežljiv).

Zajec

Karakter: živahen, nemiren, hiter, spreten pri begu pred plenilci.

Fizionomija: dolge in močne zadnje noge (bliskovit naskok), dolga ušesa (pozornost).

Tiger

Karakter: mogočen, napadalen, samozavesten.

Fizionomija: mišičasto telo (moč), kričče barve kožuha (opozarjam te), izraziti čekani (znam se braniti, zmorem napadati, strga napačna prepričanja). Vsi učenci sodelujejo pri ureditvi igralne površine v učilnici (gledališki in odrski prostor). Utrdijo pojme oder, parter, scena, igralci, gledalci. Nato vsaka skupina odigra igrice. Učenci uživajo v predstavi. Pozorni so na interpretacijo igralcev.

– Izbira igralcev – lutkarjev



Gledalci izberejo lutkarje, ki so najprepričljiveje odigrali svojo vlogo. Ti bodo nastopali v lutkovni igrici, na katero bomo povabili goste. Učenec nese vabilo v sosednji oddelek. Učiteljica in učence vljudno povabi na ogled lutkovne igrice Tobija.

VSTOPIMO V GLEDALIŠČE

Vso gledalci se dobijo pred učilnico. Ogledajo si plakat na vratih in preberejo imena nastopajočih. V ozadju se sliši klasična glasba. Gledalci vstopijo v učilnico–gledališče in takoj začutijo drugačno vzdušje. Presenečeni obrazi, nasmeh, pričakovanje. Gledalci se posedejo na svoja mesta.

– *Napoved igrice:*

Z gledalci vzpostavim kratek razgovor, da jih čustveno pripravim na sprejemanje igrice: »Poznate Tobijo? Tobija je pes jazbečar. Nekega dne je obiskal živalski vrt. Nekaj ga je zanimalo. Vas zanima, kaj? Bi radi izvedeli, koga vse je srečal in kaj vse je doživel? Prisluhnite igrici!«

– *Uprizoritev lutkovne igrice Tobija Fabula ali zgodba:*

Na sceno vstopi Tobija tako, da si med hojo tiho popeva pesmico. Gledalcem pove, dani prav nič zadovoljen s svojo postavo. Potoži, da je žalosten, ker se mu vsi smeji zaradi tankega telesa, krivih nog, majhnega smrčka in ušes, ki so pravcete plahte. Odloči se, da bo šel po nasvete, kakšen bi moral biti, kar v živalski vrt. Najprej sreča

slona, ki mu pove, da mora biti močan, kot je on. Žirafa mu zagotovi, da je najpomembnejši pogled od zgoraj. Povodni konj zatrjuje, da je najbolje imeti debelo kožo. Zajec prisega na hitrost in se hvali, da ni hitrejšega od njega. Tiger pa le renči, nato pa začne preganjati Tobijo, ki ves prestrašen kar se da hitro zbeži iz živalskega vrta. Ko pride na varno, si ponovi vse, kar so mu svetovale živali. Odloči se, da bo od vsake živali vzel tudi eno telesno lastnost pri upodabljanju svojega novega telesa. Na tabli, v okvirju, nastaja nova podoba Tobijevega telesa, ki je videti takole: debelo telo stoji na tankih zajčjih nogah, iz telesa štrli dolg žirafin vrat, na vratu stoji tigrova glava, s katere visi dolg slonji rilec.

Ko Tobija zagleda svojo novo podobo, se prične krohotati in se brž odloči, da bo ostal takšen, kakršen je. Konec koncev sploh ni tako napačen, zagotovo pa ne tako čuden in grd, kot je nova podoba v okvirju. Nato si spet veselo zapoje in gre naprej svojo pot.

S Tobijevo pesmico se je igrice zaključila. Igralci – lutkarji so se predstavili in pred odrom poželi močan aplavz.

RAZGOVOR PO IGRICI

Gledalce spodbujam, da povedo svoje vtise o igrici. Obnovimo fabulo, malo bolj se ustavimo pri posameznih likih in poskušamo ugotoviti, kaj so hoteli dopovedati Tobiji, zakaj so omenjene lastnosti kot moč, pogled od zgoraj, debela



koža, hitrost, napadalnost (pri tem si pomagata s prej navedenimi opisi likov).

Na koncu pridemo do ugotovitve, da so pomembnejše karakterne kot zunanje. Najslabše, kar lahko naredimo, je, da oponašamo druge in pri njih iščemo lepše lastnosti.

Srečanje smo zaključili z naslednjo mislijo:

Potruditi se moramo, da najdemo najprej pri sebi lastnosti – zunanje in notranje, ki so nam všeč –, in te negujemo kot

rožico ter jih grejemo kot sonce s svojo dobro voljo in ljubeznijo.

ZAKLJUČEK

Z našim gledališkim projektom smo uspešno prenesli projektno učno delo v neposredno učno prakso. Izhodišče našega projekta je bilo aktivno medsebojno sodelovanje učencev v pripravi na uprizoritev lutkovne igrice. Med cilji sem dala poudarek predvsem tistim, ki vplivajo na realizacijo celostnega razvoja otroka. Pri izvedbi so bili enakomerno zastopani cilji kognitivnega

in tako imenovanega nekognitivnega področja – socialni, emocionalni in psihomotorični razvoj. Učenci so dokazali, da znajo dobro opazovati, ustvarjati z domišljijo, da so se ob intenzivni motivaciji zmožni spremeniti v spontane igralce. Skupine so med seboj dobro sodelovale, ves čas je bilo čutiti ugodno emocionalno klimo. Obogatena z znanjem in izkušnjami ter lepimi spomini na gledališki projekt bom pogumno in z navdušenostjo še večkrat povabila učence v gledališki projekt in jih spreminjala v igralce.