

# Struktura dramy

drama - z greckiego „drao”  
oznacza - działałam, usiłuję

# Drama (definicja)

Metoda nauczania i uczenia się poprzez działanie i doświadczanie, łącząca emocjonalny i intuicyjny sposób uczenia się z intelektualnym. Jest metodą praktycznego, bezpośredniego, natychmiastowego uczenia się angażującego tak samo intelekt jak i emocje jednostki, poprzez odgrywanie w sytuacji edukacyjnej scenek, sytuacji, pewnych ról charakteryzujących się fikcyjną formą w celu wszechstronnego rozwoju jednostki. Drama jest metodą uczenia się z refleksją. Jest myśleniem poprzez działanie.

Robinson S., Developing Drama For Nursery Children, Birmingham 1995.

# Typy doświadczeń edukacyjnych w dramie

---

- Typ A – ćwiczenia dramowe
- Typ B – gry dramowe
- Typ C – forma teatralna w dramie
- Typ D – drama właściwa

# Typ A - ćwiczenia dramowe

---

5 rodzajów ćwiczeń:

1. Ćwiczenia bezpośrednio doświadczane
2. Praktykowanie dramowych umiejętności
3. Ćwiczenia wprowadzające do I rodzaju
4. Gry w formie ćwiczeń na aktywizację, koncentrację, współpracę
5. Inne formy artystyczne

# Cechy charakterystyczne typu A

- krótki czas tworzenia, często następujące, silnie określone, widoczne zakończenie,
- cel jest zawsze określony, często znany prowadzącemu jak i uczestnikowi,
- zawsze występuje przerwanie ćwiczenia - „cutting - off point”,
- po osiągnięciu celu ćwiczenia, czasami może być potrzeba refleksji nad danym problemem,
- zawsze występują różnego rodzaju instrukcje, często poprzedzające aktywności, czasami równoległe z nią, większość z nich pochodzi od nauczyciela,
- zawsze jest jasne, że kierunek osiągnięcia celu nie może być zmieniony,
- reguły są zazwyczaj jasne,
- częste ćwiczenie jest łatwe do powtarzania,
- jasność zewnętrznej formy ćwiczenia tak, że jest łatwo określić, czego dotyczy,
- czasami ćwiczenia mają charakter demonstrowania czegoś,
- nie są związane z wysokim poziomem emocji,
- często wymagają wysokiego poziomu koncentracji i energii dopóki cel nie zostanie osiągnięty

# Typ B – gry dramowe

- Scenki sytuacyjne odgrywane są po uprzednim sprecyzowaniu takich elementów jak: miejsce, sytuacja, osoby, przewidywane wydarzenia oraz po określeniu kształtu opowiadania i po przestudiowaniu charakterów osób.
- Istotą gry dramowej według Richarda Courtney'a jest doświadczanie przyjemności i osiąganie satysfakcji z wykonywanej roli albo identyfikowania się z nią, bez stresu wynikającego z gry przed publicznością tak jak to ma miejsce w teatrze.

# Cechy charakterystyczne dla typu B

- scenki odgrywane bez ograniczeń czasowych, zakończenie (kiedy skończyć opowiadanie) jest rzadko jasne,
- nie sprecyzowany cel, często brak zakończenia,
- zasadnicze jakości to: płynność, elastyczność, spontaniczność,
- zasady, reguły nie zawsze są jasne,
- doświadczenie nie jest łatwo powtarzalne,
- brak jasności zewnętrznej formy - obserwator może mieć trudności w rozpoznaniu, czym jest gra,
- przeważnie prowadzone w małych grupach,
- często forma akcji jest intensywnym przeżyciem, bardzo bliska życiu - egzystencjalna jakość,
- poziom myślenia często powierzchowny, charakterystyczne pytanie: co następnie powinno się zdarzyć?
- nie wymaga wysokiego poziomu emocjonalnego zaangażowania i koncentracji, ale czasem się pojawia,
- poziom energii jest przeważnie wysoki,
- elementy konieczne do doświadczenia: sekwencja zdarzeń, kontekst (osoby, miejsce itp.), źródło energii, motywacji i centrum zainteresowania

# Typ C – forma teatralna w dramie

- Teatr - nastawiony jest na odgrywanie sytuacji dramowej przed widownią, która może za chwilę stać się aktorami.
- Ćwiczenia dramowe typu C służą rozwojowi umiejętności teatralnych, kształcą poczucie estetyki. Nastawione są na zdobycie wiedzy o teatrze oraz umiejętności krytycznej analizy przedstawień teatralnych, analizy zawartych w nich konfliktów i problemów oraz umiejętności odczytywania i interpretacji symboli, metafor i znaczeń w sztuce.

# Podstawowe cechy typu C

- wymagana jasność, przejrzystość akcji i komunikatów werbalnych,
- zewnętrzne cechy akcji muszą wyrażać w sposób zrozumiały znaczenie sztuki czy opowiadania,
- ważne są umiejętności w demonstrowaniu rzeczywistości,
- wymagany jest wysoki stopień zaangażowania i współpracy,
- siła i słabość, szczególnie to drugie, staje się zauważalna,
- często istnieje głęboki sens przedstawionych wydarzeń, który pozytywnie wpływa zarówno na grających jak i na widownię,
- cała praca zmierza do osiągnięcia końcowego efektu, który uważany jest za ważny i po którego osiągnięciu mogą uwidocznić się pozytywne reakcje np. radość.

# Typ D – drama właściwa

- Typ D wyrasta jak i pozostałe typy z gier dziecięcych szczególnego rodzaju, które J. Piaget określa jako symboliczne, w przeciwieństwie do gier praktycznych. Gra symboliczna zawiera pewien rodzaj reprezentacji, gra praktyczna - nie. Gra symboliczna, inaczej gra urealniona (make - believe play), jest umysłową, intelektualną aktywnością, gdzie znaczenie jest tworzone przez symboliczne użycie akcji i przedmiotów.<sup>[1]</sup>
- Według L. Vygotskiego główną funkcją gry symbolicznej jest dominacja znaczenia. Inaczej mówiąc, akcja zostaje przesunięta na drugi plan. Jest to klucz do zrozumienia dramy w edukacyjnej perspektywie.<sup>[2]</sup> Drama jest działaniem. Jej siła edukacyjna leży w tym, że jest myśleniem w akcji, jest myśleniem przez działanie.

[1] Bolton G., *Towards a Theory of Drama in Education*, London 1979, s. 1 - 3., s. 17.

[2] Wygotsky L., *Play and its Role in the Mental Development of the Child*, 1993, s.

# Typ D – drama właściwa

- Typ D jest związany z **osiąganiem wglądu**. Istotna jest tu świadomość i nastawienie nie na zewnętrzne, ale na **wewnętrzne ukryte tematy, problemy**.
- Uczenie charakteryzuje się tu **zmianą w relacji pomiędzy intelektualnym, emocjonalnym i subiektywnym znaczeniem treści w dramie a znaczeniem obiektywnym**. Drama jest związana z afektywnym oraz kognitywnym rozwojem jednostki i prowadzić ma do zrozumienia siebie, innych, poruszanych zagadnień czy dylematów oraz otaczającego świata.<sup>[1]</sup>
- Najważniejszym celem jest **odkrywanie znaczeń, próba zrozumienia konfliktu, różnych postaw** w stosunku do danej sytuacji, czy problemu. Zdobyta wiedza, drogą własnego doświadczenia i obserwacji rozgrywających się scenek, jest interioryzowana, a świadomość siebie i innych rozszerzana.

[1] Bolton G., Towards a Theory of Drama in Education, London 1979, s. 41 - 49.

# Podstawowe cechy typu D

- **zainteresowanie** (interest) - stopień początkowego zainteresowania uczestników tematem,
- **jedność grupy**, kolektywizm (collectivity) - stopień początkowego zainteresowania dzielony przez całą grupę,
- **zgodność** (compatibility) - istnienie jej pomiędzy aktualnym emocjonalnym poziomem w grupie, a poziomem wymaganym przez dany temat, a także intelektualne zrozumienie tematu,
- **przygotowanie** (affort) - stopień przygotowania do pracy w grupie opartej na emocjach i intelekcie,
- **forma** - stopień przygotowania uczestników do odpowiedniej formy i umiejętność zaangażowania się w nią.<sup>[1]</sup>

[1] Bolton G., Towards a Theory of Drama in Education, London 1979, s. 105 - 106.

# Typy doświadczeń edukacyjnych w dramie

	<b>Typ A</b>	<b>Typ B</b>	<b>Typ C</b>	<b>Typ D</b>
<b>czas</b>	Krótki	Bez ograniczeń	Określony/bez ograniczeń	Bez ograniczeń
<b>cel</b>	Zawsze określony/rodzaj aktywności	Nie sprecyzowany	Określony: przedstawienie problemu, rozwój umiejętności teatralnych	Nie sprecyzowany/sprecyzowany: odkrywanie znaczeń, zrozumienie problemu
<b>zakończenie</b>	Zawsze/cutting off point	brak	Zawsze/jest istotne	Często nie sprecyzowane
<b>reguły - zasady</b>	Zazwyczaj zrozumiałe/jasne	Nie zawsze jasne	jasne	Nie zawsze jasne
<b>doświadczenia</b>	Łatwo powtarzalne	Nie są łatwo powtarzalne	Łatwo powtarzalne	Nie są łatwo powtarzalne
<b>forma zewnętrzna</b>	Jasna/wiadomo czego dotyczy; Cała grupa	Nie wiadomo czego dotyczy; W małych grupach	Jasna; Cała grupa	Nie wiadomo czego dotyczy; Cała grupa/małe grupy
<b>poziom myślenia</b>	Powierzchnowy (rodzaj czynności)	Powierzchnowy (co następnie powinno się zdarzyć?)	Głęboki (treści, problemy, relacje; współpraca i zaangażowanie)	Głęboki (wgląd)
<b>poziom emocji</b>	wysoki	Wysoki/średni	Wysoki (aktorzy) - średni/wysoki (widzowie)	Wysoki
<b>poziom koncentracji</b>	Nie wymaga wysokiego	Wymagany wysoki	wysoki	Wysoki
<b>poziom energii</b>	wysoki	Wysoki	wysoki	Wysoki
<b>charakter ćwiczeń</b>	Zabawa; komunikacja w grupie; Demonstrowanie czegoś; Instrukcje od prowadzącego	Demonstracja, ćwiczenie umiejętności; Instrukcje od prowadzącego	Umiejętności demonstrowania rzeczywistości; gra aktorska, współpraca; Brak/niewiele instrukcji od prowadzącego	Myślenie–działanie–myślenie; Demonstrowanie rzeczywistości; Zrozumienie/rozwiązanie problemu Zainteresowanie/Zgodność (intelektualna/emocjonalna)/Przygotowanie (emocjonalne/intelektualne; do pracy z formą 13 dramy)

## Bibliografia

- Bolton G., Towards a Theory of Drama in Education, London 1979
- Czapów G., Cz.,(1979) Psychodrama. PWN, Warszawa
- Machulska H., Pruszkowska A., Tatarowicz J., Drama w szkole podstawowej, WSiP, W-wa 1997
- Michałowska, D.A., Drama w edukacji, Wyd. IF UAM, Poznań 2008
- Pankowska K., Edukacja przez dramę, WSiP, W-wa 1997,
- Pankowska K., (2000) Pedagogika dramy, Warszawa
- Roine E., (1999) Psychodrama. O tym, jak grać główną rolę w swoim życiu. Warszawa
- Robinson S., Developing Drama For Nursery Children, Birmingham 1995
- Way B., Drama w wychowaniu dzieci i młodzieży, WSiP, W-wa, 1995,
- Wygotsky L., Play and its Role in the Mental Development of the Child, 1993