



Teatrul de improvizație Ghid de facilitare

Autor:
Oana Gheorghe

CUPRINS

TEATRUL DE IMPROVIZAȚIE	2
Scurt istoric.....	2
Principii ale teatrului de improvizație	3
TEATRUL DE IMPROVIZAȚIE – CA METODĂ DE EDUCAȚIE (FORMALĂ ȘI NONFORMALĂ)	5
Obiective de învățare ale metodei	6
Participanți și roluri	7
Organizarea atelierelor de lucru	8
Cine și cum evaluează?.....	10
EXEMPLE DE JOCURI SPECIFICE METODEI	11
Mingea sonoră.....	11
Prinde și pasează	12
Povestea grupului.....	12
Desenează respectând indicațiile.....	13
Scutul și bomba	13
Gibberish/Gramelo.....	14
Expertul	15
Oglinda	15
Tabloul.....	16
APLICAȚII ALE METODEI.....	17
Tehnica „Da, și...” - aplicații în activități de recapitulare	17
„Povestea grupului” - proiectul The story to be continued.....	18
„Povestea grupului” - proiectul United for Health: European Peers	19
„Joc de rol” și „Gibberish” - proiectul Does the earth have borders? Migration and Human-Rights.....	20
DE CE SĂ UTILIZĂM METODA TEATRUL DE IMPROVIZAȚIE?	22
BIBLIOGRAFIE	24

Teatrul de improvizație

Teatrul de improvizație (*improv* sau *impro*) reprezintă o formă de teatru bazată pe spontaneitate, pe colaborarea cu cei din jur și pe conexiunea dintre membrii grupului. Nimic nu este planificat, nu se realizează după un scenariu prestabilit, personajele și dialogul dintre acestea, acțiunea și locul desfășurării acestora sunt create spontan și în colaborare de către participanți. Deși cele mai multe dintre spectacolele de improvizație sunt comedii, există și forme de non-comedie.

Acest gen de spectacol se bazează pe **improvizație** (abilitatea de a crea sau de a interpreta spontan, fără o pregătire anterioară).

În improvizație, participanții nu știu urmează,

scena este creată pe loc. De aceea, este important ca membrii grupului să fie atenți unii la ceilalți pentru a reacționa corespunzător. Atunci când faci improvizație, chiar dacă ești specialist, fiecare scenă reprezintă o noutate, ai parte de o nouă experiență cu fiecare grup de oameni cu care improvizezi. Participanții trebuie să acorde atenție partenerilor pentru a reacționa în mod corespunzător.

Tehnicile de improvizație sunt folosite în filme și televiziune, atât pentru dezvoltarea unor personaje și scenarii, cât și ca parte a produsului final.

Principiul de bază al teatrului de improvizație este simplu: *improvizația presupune interpretarea fără scenariu*. De regulă, exercițiile de improvizație încep cu un grup de actori cărora spectatorii le oferă sugestii despre relațiile dintre personaje, despre locul desfășurării acțiunii, despre ocupațiile pe care aceștia le au etc. Pornind de la aceste sugestii, actorii vor crea dialoguri, scene, contexte etc. Este foarte importantă colaborarea dintre membrii grupului, coeziunea dintre aceștia și ascultarea activă, capacitatea membrilor grupului de a rămâne conectați unii cu ceilalți, de a-și concentra întreaga atenție asupra partenerilor de scenă.

Scurt istoric

Cea mai veche documentare despre teatrul de improvizație datează din 391 î.Hr. și se găsește în Farul Atellan din Africa; între secolele XVI – XVIII diferite trupe de artiști făceau spectacole de improvizație pe străzile din Italia. În anii 1890, teoreticienii și regizorii de teatru Konstantin Stanislavski și Jacques Copeau, au utilizat tehnici de improvizație atât în formarea/pregătirea actorilor, cât și în cadrul repetițiilor¹.

Exercițiile de improvizație pentru copii au constituit baza educației dramatice din secolul a XX-lea, ce a urmat mișcării de educație progresivă inițiate de John Dewey, în 1916. Acestea au

Oricine poate interpreta, oricine poate improviza.

(Spolin Viola, 1999)

¹ Alison Hodge (cord.) *Twentieth Century Acting Training*. New York: Routledge, 2012.

fost dezvoltate de Viola Spolin în anii 1940, '50 și '60 și incluse în cartea „Improvizația pentru teatru”, prima carte în care au fost prezentate tehnici specifice teatrului de improvizație. Viola Spolin a continuat să dezvolte jocuri, exerciții și tehnici de improvizație menite să dezvolte creativitatea și spontaneitatea, care pot fi utilizate atât în lumea teatrului, cât și în clasa de elevi.

Printre reprezentanții de seamă ai teatrului de improvizație se numără dramaturgul și regizorul britanic Keith Johnstone, Paul Sills și David Shepherd, fondatorii primului teatru de improvizație din Statele Unite ale Americii (Compass Theater, în 1955), Elaine May- scenarist, regizor și comedian american, actorul și scriitorul american Del P. Close, primul care a influențat teatrul modern de improvizație etc.

Principii ale teatrului de improvizație

Nu există reguli absolute în improvizație, însă se poate vorbi de anumite principii comune evidențiate de cei mai mulți dintre reprezentanții teatrului de improvizație.

1. Spune „da” și dă mai departe! („Da, și....”) Acceptă tot ceea ce îți propune partenerul, indiferent cât de absurdă îți pare ideea. Apoi adaugă idei noi și dă mai departe. Acest proces este necesar pentru a putea construi o realitate împreună cu colegii de grup.

*Improvizația nu este pentru oamenii care caută siguranța, **da** este pentru cei care vor aventura. (Mihaela Sîrbu, 2017).*

2. Acționează acum, gândește mai târziu! În improvizație este important să reacționezi imediat, spontan, fără a gândi prea mult la ceea ce vei face sau la ceea ce vei spune. Dacă gândești prea mult la cum trebuie să reacționezi, nu vei reacționa corespunzător.

*Deci spune **da**. Și dacă ai noroc, vei găsi oameni care vor spune **da**. (Stephen Colbert, 2006).*

3. Ascultă! Fii foarte atent! Este important să îți asculți cu atenție partenerii și să construiești scena pornind de la ideile acestora. Ascultarea activă nu implică doar auzul, ci toate celelalte simțuri; înseamnă să privești, să simți, să miroși, să guști, înseamnă să fii prezent, să te gândești la ceea ce se întâmplă aici și acum.

4. Nu ești niciodată singur! Colaborarea dintre parteneri, dintre membrii grupului este esențială pentru reușita unui exercițiu de improvizație. O scenă nu poate fi creată dacă fiecare încearcă să se afirme individual și nu ca grup.

5. Fă-ți partenerul să arate bine! Pune-ți partenerul în valoare! Concentrează-te pe partener, pune-i în evidență talentul, fii atent la acesta. Dacă vei reuși să îți faci partenerul „să arate bine” și să se simtă bine, atunci și tu vei arăta bine.

6. Uită cine conduce și cine este condus! Publicul nu trebuie să-și dea seama cine este responsabil de crearea unei scene. Rolul liderului trebuie preluat pe rând, fără a fi sesizat, de către toți cei care fac parte din grup.

7. Nu încerca să fii amuzant! În improvizație este important să nu încerci să fii original sau amuzant, ci să fii tu însuși. Cu cât vei încerca să fii mai amuzant, cu atât scena va părea mai forțată.

8. Nu poți greși Asumă-ți riscuri și acționează cu încredere, fără teama de a greși. Nu pune presiune asupra ta, eliberează-te de teama de a arăta penibil. Simte-te liber să greșești. În improvizație nu există greșeli; singura greșală este aceea de a nu accepta jocul și regulile.

9. Creează-ți personajul! Conștientizează personajul pe care-l vei interpreta, unde te afli și cu cine interacționezi, apoi însușește-ți rolul și acționează în consecință.

10. Evită cele „7 păcate” ale improvizației:

- **blocajele:** negarea/respingerea ideilor și sugestiilor celorlalți și chiar pe cele proprii (de exemplu: **A:** *Ce rochie drăguță porți astăzi!* **B:** *Care rochie? Eu nu port nicio rochie*).
- **lașitatea,** nepreluarea ideilor celorlalți, refuzul de a oferi informații (de exemplu: **A:** *Cât este ceasul?* **B:** *Nu am idee*).
- **asumarea unui rol ne semnificativ:** încercarea de a-i face pe ceilalți să contribuie cu toate ideile (de exemplu: **A:** *Unde mergem azi?* **B:** *La magazin.* **A:** *De ce mergem acolo?* **B:** *Pentru a cumpăra un televizor.* **A:** *De ce?* **B:** *Deoarece s-a stricat cel pe care-l aveam...*).
- **hazul, luarea în derâdere:** glumele făcute în detrimentul scenei care se desfășoară. **A:** *Te provoc la duel!* **B:** *Ne duelăm cu pernele? Ha- ha-ha!*
- **eschivarea:** evitarea unor răspunsuri concrete, folosirea multor cuvinte fără a spune nimic. (de exemplu: **A:** *Ce intenționiți să schimbați în cadrul companiei?* **B:** *Asta este o întrebare foarte bună. Sunt foarte multe lucruri importante care îmi trec acum prin minte. De fapt, dacă stau bine să mă gândesc, sunt sigur că voi aduce multe îmbunătățiri...*).
- **tărăgănarea/amânarea:** evitarea unei acțiuni (de exemplu: **A:** *Aveți de gând să mă concediați?* **B:** *Comportamentul pe care l-ați avut față de colegi în ultima perioadă și*

lipsa de interes pentru sarcinile de serviciu nu sunt pe placul conducerii companiei. Aș vrea să vă întreb ce stă la baza acestei atitudini?)

- **anularea:** respingerea/eliminarea unei idei asupra căreia s-a convenit deja (de exemplu: **A:** *M-am speriat foarte tare când am dat peste acei monștri, în pădure.* **B:** *Da, Laura, însă știi că nu sunt reali, imaginația ta bogată este de vină.*)

Teatrul de improvizație – ca metodă de educație (formală și nonformală)

Ca metodă de educație, teatrul de improvizație dezvoltă spontaneitatea, atenția, empatia, prin intermediul tehnicilor de construcție a unor personaje/caractere și favorizează crearea unui mediu stimulativ de lucru. Toate principiile enumerate în paginile anterioare se aplică, fără excepție, ori de câte ori se folosește această metodă.

Improvizația este un instrument util pentru profesiile de toate tipurile, chiar și pentru cele care nu au nimic de a face cu dramaturgia.

Întreaga lume este o scenă și cei mai mulți dintre noi își joacă rolul fără a fi repetat înainte. (Sean O'Casey, dramaturg)

Teatrul de improvizație poate fi utilizat în educație, în cercetare, în mediul de afaceri, pentru dezvoltarea personală și, uneori poate fi folosit în psihoterapie, ca instrument prin care se obține o perspectivă asupra gândurilor, sentimentelor și relațiilor unei persoane. De asemenea, poate fi folosită în rezolvarea de probleme, în cercetare, în activitățile de dezvoltare profesională sau de constituirea unor echipe (teambuilding).

Faptul că metoda este axată pe o serie de exerciții specifice și variate și că unul dintre punctele sale forte este versatilitatea, posibilitatea de a fi adaptată în funcție de nevoile participanților (copii de grădiniță, elevi, studenți, tineri sau adulți), de mărimea grupului cu care se lucrează, de temele abordate, de problemele care trebuie rezolvate, de spațiul sau timpul avut la dispoziție, face ca aceasta să fie ușor de aplicat.

În educație, metoda poate fi utilizată atât în activitățile de predare-învățare, cât și în activitățile de evaluare, atât ca metodă de educație formală (tehnica „Da, și...”, exercițiile *Ghibberish*, *Povestea grupului* etc.), cât și ca metodă de educație non-formală. Exercițiile și principiile acestei metode, accentul pus pe colaborarea reală între partenerii de grup și pe o bună comunicare și coordonare între aceștia, asigură coeziunea grupului (elevi și profesor/profesori).

Obiective de învățare ale metodei

Metoda teatrului de improvizație este utilizată cu scopul de a forma sau dezvolta anumite deprinderi, abilități, atitudini celor care sunt implicați. Dat fiind specificul acestei metode, poate fi adaptată diferitelor nevoi ale grupului și utilizată pentru diferite niveluri de vârstă, de la copii la persoane adulte.

Utilizarea acestei metode în mediul școlar ajută nu doar în exprimarea emoțiilor, ci poate fi folosită în învățarea unor lecții de viață, a experiențelor sociale, istorice sau fictive, în colaboare cu ceilalți. Dezvoltare acestor abilități într-un mediu cooperant în care elevii se simt în siguranță unii cu ceilalți, asigură dezvoltarea potențialului unui individ.

Astfel, prin utilizarea teatrului de improvizație, a tehnicilor, jocurilor și exercițiilor specifice, pot fi realizate obiective precum:

- dezvoltarea competențelor de comunicare;
- capacitatea de adaptare la diferite situații sau persoane;
- coeziunea grupului;
- capacitatea de a lua decizii rapid, pe loc;
- dezvoltarea gândirii critice;
- abilități de gestionare a factorilor afectivi;
- capacitatea de menținere a atenției active;
- stimularea creativității, a imaginației și a inițiativei;
- dezvoltarea încrederii în forțele proprii;
- spontaneitatea;
- dezvoltarea abilităților de lucru în echipă;
- competențe de ascultare activă;
- dezvoltarea toleranței și a empatiei;
- capacitatea de rezolvare creativă de probleme;
- dezvoltare personală;
- abilitatea de a accepta, atât pe ceilalți, cât și pe sine, diferite idei și personaje etc.

Stăpânirea artei improvizației îi va ajuta pe elevi, pe studenți, pe tineri sau pe adulții din diferite categorii profesionale să devină capabili să gândească repede, să fie independenți, să își pună ideile în practică; îi pregătește pentru o profesie, pentru societate, pentru viață. Succesul utilizării acestei metode constă în dezvoltarea încrederii în forțele proprii ale celor implicați, precum și în dezvoltarea abilității de a reacționa rapid și eficient în situații din viața de zi cu zi.

Cadrele didactice care utilizează frecvent tehnici și exerciții ale metodei teatrului de improvizație ajung să își cunoască mai bine elevii cu care lucrează, află care sunt punctele forte sau punctele slabe ale acestora, lucru care le permite să își adapteze activitatea didactică în funcție de cerințele/nevoile/problemele clasei. Își dezvoltă creativitatea, devin ascultători mai

buni, sunt mult mai reflexivi și mai deschiși la ideile celor din jur (elevi, colegi, părinți ai copiilor etc.).

Participanți și roluri

În metoda teatrului de improvizație, există mai multe roluri care pot fi adoptate/înșușite la un moment dat, în timpul participării la exercițiile sau la jocurile propuse: rolul de „actor” (participantul activ), rolul de „spectator” (participanții care stau pe margine și sunt atenți la ceea ce se întâmplă în timpul jocurilor, rolul de facilitator (cadru didactic, formator, trainer etc.).

Rolul de facilitator/coordonator poate fi îndeplinit de un cadru didactic, un formator sau orice persoană care a studiat metoda și care și-a însușit principiile de bază ale acesteia, precum și aspectele pe care trebuie să le ia în calcul în organizarea unui atelier de lucru sau în realizarea unor exerciții specifice metodei (stabilirea componenței grupelor, a numărului de participanți, a locului de desfășurare, alegerea exercițiilor/jocurilor etc.). Facilitatorul este cel care prezintă regulile jocului, supraveghează desfășurarea activității, se plimbă de la un grup la altul pentru a-i determina pe jucătorii independenți să coopereze cu colegii lor, iar pe cei mai prudenți sau pasivi să se implice în activitățile grupului. În anumite situații, facilitatorul se poate implica activ în exercițiile propuse, fie pentru a demonstra participanților ce au de făcut, fie pentru a înțelege mai bine ceea ce experimentează membrii grupului.

Atunci echipa/echipele lucrează, facilitatorul trebuie să fie atent atât la reacția audienței, cât și la activitatea grupului pe care-l coordonează.

Recomandări pentru facilitatori:

- evită să dai exemple, acest lucru poate inhiba spontaneitatea;
- fii flexibil, adaptează-te la nevoile sau la sugestiile elevilor/studentilor/persoanelor cu care lucrezi;
- nu grăbi participanții, unele persoane au nevoie de mai mult timp pentru a reacționa/acționa;
- asigură un climat favorabil, astfel încât fiecare să se simtă în siguranță și valorizat;
- respectă nivelul la care se află fiecare și provoacă-l să-și atingă potențialul maxim;
- explică clar și concis regulile jocului, exercițiului propus;
- citește cât mai multe cărți despre jocuri bazate pe improvizație.

Rolul de „actor”/jucător/participant activ îl poate juca toți acei copii care se implică activ în jocurile sau exercițiile propuse de facilitator. Aceștia trebuie să participe de bună voie, fără a fi obligați, să își asume un rol și se pot retrage în orice moment al jocului.

Recomandări pentru jucători

- fii spontan: acționează, nu reacționa;
- fii flexibil, preia ideile colegilor și dezvoltă-le;
- cunoaște-te pe tine mai întâi și apoi pe ceilalți;

- fii atent la partenerii de joc, fără parteneri de joc, nu există jocul;
- creativitatea nu presupune reorganizare, ci transformare; transformă-te pe tine, nu pe ceilalți;
- fii atent la instrucțiunile primite; dacă nu ai înțeles ceva, întreabă.

Rolul de „spectator” nu este un rol pasiv, așa cum s-ar putea crede. Cei care aleg să stea pe margine și să-i privească pe jucători vor fi atenți la ceea ce se întâmplă, deoarece fiecare exercițiu sau joc va fi discutat de către toți participanții, indiferent de rolul acestora. În plus, spectatorii sunt cei care pot oferi sugestii jucătorilor, le pot recomanda acestora, de exemplu, un produs cărui trebuie să îi facă reclamă, o literă a alfabetului cu care să începă toate cuvintele unei propoziții etc. Un spectator poate decide să renunțe la rolul său și să se implice activ în joc.

Recomandări pentru spectatori

- fii spontan în reacțiile tale;
- analizează activitățile colegilor, fără a le judeca;
- implică-te în exercițiu atunci când îți dorești;
- fii atent la ceea ce se întâmplă în timpul jocului și dă feedback;
- ajută-ți colegii să dezvolte exercițiul/jocul.

Trebuie menționat că aceste roluri nu sunt fixe, ele pot fi schimbate între ele. De exemplu, facilitatorul poate alege să se implice în jocurile și exercițiile propuse, pentru a înțelege mai bine dinamica grupului și trăirile jucătorilor; unul dintre elevii *actori* poate decide să se retragă din joc, fără a fi tras la răspundere pentru acest lucru. Oricând, un jucător *spectator* se poate implica activ în exerciții sau jocuri. De asemenea, copiii pot prelua din atribuțiile facilitatorului/coordonatorului și pot supraveghea activitatea colegilor, pot oferi indicații etc.

Organizarea atelierelor de lucru

Termenul de atelier de lucru este folosit generic pentru o activitate bazată parțial sau integral pe exerciții specifice metodei teatrului de improvizație. Viola Spolin (1986) a oferit un cadru de organizare a unui atelier de lucru bazat pe jocuri de improvizație, enumerând aspectele pe care trebuie să le ia în calcul un facilitator.

Stabilirea componenței echipei - pentru a evita preferințele sau alcătuirea aceluiași echipe, se recomandă ca acestea să fie formate prin numărare. De câte ori se schimbă exercițiul se va schimba și componența echipelor formate. Astfel, participanții vor fi puși în situația de a colabora cu toți colegii din grup/clasă.

Numărul de participanți poate varia în funcție de exercițiul propus. Cel mai indicat număr de participanți la un joc este de 10, însă numărul membrilor dintr-o echipă poate varia de la 5 până la 25 de membri.

Locul de desfășurare - exercițiile de improvizație pot fi realizate atât în interior (sala de clasă/curs, sala de sport etc.), cât și în exterior (curtea școlii, parc, spații special amenajate etc.) Spațiul în care sunt realizate activitățile trebuie să fie suficient de mare astfel încât să permită desfășurarea exercițiilor propuse. De asemenea, este de dorit ca acesta să poată fi adaptat cu ușurință la cerințele jocului și să permită fiecărui participant să aibă acces la tot ceea ce se întâmplă.

Libertatea alegerii - nimeni nu poate fi obligat să participe la un exercițiu/joc de improvizație. O persoană are dreptul de a alege dacă se implică sau nu în activitatea propusă, de a se retrage din activitate chiar și în timpul acesteia, fără a fi sancționată. În această situație, Viola Spolin sugerează desemnarea unuia dintre participanți care să își ajute colegul. În niciun caz nu trebuie menționat numele jucătorului retras, ci se recomandă utilizarea unor apelative cu caracter general: colegul, prietenul, partenerul etc.

Înțelegerea la nivelul grupului – după stabilirea componenței grupului și prezentarea regulilor jocului, este necesar să se stabilească poziția pe care o ocupă fiecare membru al echipei. De exemplu, membrii echipei trebuie să stabilească împreună asupra locului în care se va desfășura acțiunea, asupra personajelor pe care le vor interpreta și a ceea ce vor face într-o scenă. „Pe măsură ce jucătorii vor înceapă să aibă încredere în joc și în abordare, vor accepta diferențele dintre ei.”²

Antrenoratul (sidecoaches) – implică asumarea rolului de a-i îndruma pe ceilalți ținând cont de nevoile acestora. Atribuirea rolului de „antrenor”, pe rând, fiecărui participant favorizează dezvoltarea încrederii în forțele proprii, precum și sensibilitatea și atenția față de nevoile partenerilor de grup.

Gândirea atelierelor de lucru astfel încât să răspundă diferitelor nevoi – jocurile utilizate trebuie adaptate în funcție de persoanele participante. De asemenea, acestea trebuie să fie variate, să vizeze atât jocul și distracția, cât și rezolvarea de probleme sau intuiția.

Folosirea materialelor suplimentare – materialele se referă atât la jocurile sau la exercițiile de improvizație puse la dispoziție de către facilitator, cât și la materiale precum poezii sau povești care pot fi adaptate de către participanți, la picturi celebre sau la materiale care pot fi utilizate în timpul activităților propuse (mingii, hârtie de diferite culori, diverse obiecte etc.)

² Spolin, V., *Theatre Games For the Classroom*, Northwestern University Press, Evanston, Illinois, 1986, p. 17, disponibil la https://books.google.ro/books?id=Cp-xvnCEgIC&lpg=PA27&ots=LPiy5uwYOU&dq=spolin&lr=&pg=PA27&redir_esc=y#v=twopage&q&f=false, accesat la: 17.08.2017

Cine și cum evaluează?

Evaluarea se realizează la sfârșitul fiecărui exercițiu de improvizație, de către toți participanții: jucători, audiență, facilitator. Se analizează aspectele principale avute în vedere în cadrul exercițiului (rezolvarea problemei, colaborarea dintre membrii grupului, comunicarea dintre aceștia). Atitudinea de la nivelul „grupului evaluator” va fi una lipsită de prejudecăți, comentariile făcute vor fi obiective și se vor referi la exercițiu. Este esențial ca evaluarea să contribuie la rezolvarea problemelor, feedbackul oferit să fie unul constructiv, care să elimine anxietatea și sentimentele de vinovăție ale jucătorului.

În timpul evaluării este necesar ca teama de a fi judecat sau ca prestația avută să fie văzută ca fiind bună/slabă, corectă/greșită să fie eliminate, deoarece acestea înfrânează spontaneitatea, asumarea de riscuri, creativitatea, gândirea critică, atenția la ceilalți și la activitatea realizată etc., toate acele competențe care sunt formate și dezvoltate în teatrul de improvizație. Odată ce jucătorii vor scăpa de aceste temeri, vor renunța la auto-controlul impus de teama de penibil, vor fi deschiși pentru noi experiențe și dispuși să își asume riscuri.

De asemenea, evaluarea realizată de facilitator trebuie să fie una obiectivă și să vizeze aspecte prestabilite precum: concentrarea jucătorilor (dacă a fost completă sau parțială), comunicarea dintre

„Evaluarea care se limitează la prejudecățile personale nu are niciun rezultat.”

(Viola Spolin, 1986)

parteneri, interpretarea acestora, dacă problema a fost rezolvată prin intermediul exercițiului, dacă jucătorii „au arătat” sau „au spus” ce au avut de transmis, dacă aceștia au interpretat sau au reacționat, dacă au permis ca ceva neprevăzut să se întâmple etc.

Încrederea în ceilalți membri ai grupului, îi face pe participanță să fie deschiși față de evaluare, să accepte sugestiile și observațiile celorlalți și să le perceapă valoarea constructivă. Participanții trebuie să înțeleagă că evaluarea are rolul de a rezolva diferitele problemele apărute și nu de a le critica prestația. Evaluarea realizată de jucători depinde de nivelul de înțelegere a acestora, de problema propusă pentru a fi rezolvată sau de capacitatea lor de concentrare a atenției. În cazul în care participanții înțeleg foarte bine ceea ce se întâmplă pe

„Nu presupune nimic. Evaluează doar ceea ce ai văzut!”

(Viola Spolin, 1986)

scenă, atunci este recomandat ca evaluarea să o facă aceștia, nu facilitatorul.

Evaluarea se va baza pe ceea ce s-a întâmplat și s-a comunicat, nu pe ceea ce au intenționat să transmită participanții și nu trebuie să includă păreri personale despre cum ar fi trebuit să se desfășoare scena/exercițiul/jocul.

În cazul acestei metode, evaluarea este o parte importantă a procesului și este esențială pentru înțelegerea problemelor prezentate, atât pentru „actori”, cât și pentru „public”.

Exemple de jocuri specifice metodei

În general, jocurile de improvizație se bazează pe interacțiunea dintre participanți și vizează explorarea și conștientizarea mișcărilor propriului corp, depășirea tracului și a barierelor auto-impuse, adaptarea la diferite situații sau persoane, dezvoltarea atenției active a participanților. Toate jocurile au la bază principiul „Spune **da** și adaugă”.

Viola Spolin a identificat mai multe tipuri de jocuri care pot fi utilizate la clasă, cu elevii: **jocuri de încălzire** axate pe interacțiunea dintre participanți (Scutul și bomba); **jocuri de mișcare ritmică** ce vizează explorarea și conștientizarea mișcărilor propriului corp; **jocuri de transformare**, care orientează și ajută elevul să simtă spațiul și tot ceea ce se află în jurul său. De exemplu, „mingea” nu este una imaginară, ci este o parte din spațiu – aer (Mingea sonoră, Prinde și pasează). **Jocurile de dezvoltare a simțurilor** ajută participanții să își analizeze acțiunile/reacțiile din perspectiva tuturor celor cinci simțuri (Desenează respectând indicațiile, Oglinda). Pe lângă aceste categorii există și jocuri care vizează dezvoltarea coeziunii grupului și a spontaneității, dezvoltarea limbajului și a expresivității (Povestea grupului, Giberrish, Expertul).

Toate jocurile prezentate mai jos pot fi adaptate și aplicate la toate nivelurile de învățământ, inclusiv cel superior, în cadrul unor cursuri de dezvoltare profesională sau al unor ateliere de lucru.

Mingea sonoră

Scopul: interacțiunea dintre membrii unui grup, concentrarea atenției jucătorilor asupra unui obiect aflat în mișcare

Numărul de participanți: minim 10 – maxim 20

Descrierea jocului: Participanții vor fi așezați în cerc. Unul dintre aceștia va arunca o *minge de aer* către un alt participant, scoțând în același timp un sunet. Cel care prinde mingea va imita sunetul aruncătorului și apoi va arunca mingea către un alt jucător, scoțând un nou sunet, diferit de cel anterior.

Variație: Aruncarea/prinderea mingiei și sunetele care însoțesc aceste activități vor fi continue, fără a se face pauză.

Jucătorilor li se recomandă să întindă mâinile deasupra capului pentru a prinde mingea sau li se poate sugera că mingea se mișcă foarte lent, prin urmare aceștia trebuie să aștepte până prind mingea.

Observații: Pe măsură ce jocul se desfășoară, jucătorii devin mai creativi și mai dezinvolți,

sunetele emise și modul de aruncare a mingiei imaginare sunt mai complexe.

Facilitatorul poate prelua ideile jucătorilor pentru a dezvolta sau schimba jocul.

Jucătorii trebuie să fie în permanență conectați unii cu ceilalți pentru „a vedea” când li se pasează mingea, pentru a imita cât mai fidel sunetul scos de aruncător.

Prinde și pasează

Scopul: concentrarea atenției asupra obiectelor imaginare

Numărul de participanți: minim 10 – maxim 20

Descrierea jocului: Participanții vor fi așezați în cerc. Facilitatorul sau unul dintre jucători va arunca o minge de aer unui alt jucător și va spune culoarea acesteia (mingea albastră). După mai multe pase, facilitatorul va arunca o altă minge de aer (mingea roșie), cealaltă minge rămânând în joc. Procedul se repetă: va fi aruncată mingea galbenă, va fi dată o înghețată unuia dintre ei, un sac plin, o cutie foarte grea etc.). Participanții vor reda mișcările reale pe care le-ar fi făcut dacă ar fi transportat o cutie grea, dacă ar fi cărat un sac în spate etc.). De fiecare dată când o minge este aruncată sau un obiect este pasat altui jucător, se spune numele acestuia. La finalul jocului, participanții sunt puși să spună care dintre obiectele puse în joc, se află la ei.

Observații: Deși jocul a fost reluat de mai multe ori, niciodată nu au fost „găsite” toate obiectele. Mingiile de diferite culori s-au numărat printre obiectele cel mai des „pierdute”.

Contactul vizual este foarte important în cadrul acestui joc. Trebuie să te asiguri că partenerul căruia îi pasezi obiectul se uită la tine și îți înțelege intenția. Nu este necesar să fii conștient de toate obiectele intrate în joc, ci doar de cel de care ești responsabil pe moment.

Povestea grupului

Scopul: preluarea și dezvoltarea ideii partenerului; creșterea coeziunii grupului

Numărul de participanți: minim 5 – maxim 20

Descrierea jocului: Participanții vor fi așezați în cerc. Unul dintre jucători va începe o poveste. Aceasta va fi continuată de de un coleg, la semnalul facilitatorului. Durata exercițiului variază în funcție de vârsta jucătorilor. Când jucătorii sunt copii, nu vor fi completate mai mult de 2 tururi.

Observații: Acest tip de exercițiu contribuie la dezvoltarea limbajului celor implicați și mai ales

asigură coeziunea grupului. Exercițiul poate fi preluat la diferite intervale de timp. Astfel se va putea constata că, pe măsură ce legăturile dintre participanți sunt mai strânse, povestea devine mai cursivă și logică. Participanții preiau și dezvoltă ideile partenerilor.

Este un exercițiu care poate fi utilizat atunci când se lucrează cu un grup nou, în care participanții nu se cunosc. În școală, se poate folosi și pentru a facilita includerea unui elev nou într-o clasă deja formată.

Desenează respectând indicațiile

Scopul: dezvoltarea simțurilor (în acest caz, dezvoltarea simțului tactic) și a abilităților de comunicare

Numărul de participanți: minim 5 – maxim 20

Descrierea jocului: Jucătorii vor fi așezați la masă/birou și vor primi coli și creioane. Unul dintre aceștia va fi așezat pe un scaun în fața celorlalți și va primi de la facilitator un obiect (poate fi orice obiect de dimensiuni reduse: cheie, con de brad, fructe, breloc etc.) Obiectul pimit va fi ținut la spate, astfel încât niciunul dintre participanți să nu îl poată vedea. Folosindu-se doar de simțul tactil, jucătorul din față va trebui să le descrie obiectul celorlalți jucători, astfel încât aceștia să îl poată desena cât mai fidel.

Jocul poate fi repetat de mai multe ori, evitându-se monotonia sau plictiseala.

Jucătorii receptori nu au voie să pună întrebări de clarificare.

Observații: La finalul exercițiului se fac observații referitoare la diferențele care apar între cel care descrie obiectul și cei care receptează mesajul.

Acuratețea descrierii/desenării obiectului este influențată de reprezentările fiecărui jucător.

Pot fi formulate întrebări precum: *Cum te-ai simțit în timpul exercițiului?, Care dintre roluri ți s-a părut mai ușor: cel de emițător sau cel de receptor? De ce? V-ar fi fost mai ușor dacă ați fi avut posibilitatea să adresați întrebări?*

Scutul și bomba

Scopul: adaptarea la situație, coordonarea cu partenerii, flexibilitate

Numărul de participanți: 10 – 12 jucători

Descrierea jocului: Participanții vor fi așezați în cerc. Fiecare trebuie să își aleagă, fără a le numi, două persoane dintre colegii de joc, dintre care una să reprezinte „scutul” și cealaltă să reprezinte „bomba”. La semnalul coordonatorului de joc, participanții vor fugi cât mai departe de persoana aleasă ca fiind „bomba”, iar persoana care reprezintă „scutul” să fie între el/ea și „bombă”. La cel de-al doilea semnal al coordonatorului, jucătorii vor „îngheța”.

Se analizează poziția fiecăruia în raport cu „bomba”, respectiv „scutul” alese.

Variație: Fiecare jucător își alege două persoane fără a le numi. La semnalul facilitatorului se vor așeza astfel încât să formeze un triunghi cu persoanele alese.

Observații: La început, participanții încearcă să îi determine pe cei aleși să se așeze astfel încât să îl ajute să își atingă obiectivul propus, încearcă să îl „schimbe” pe celălalt, nu pe sine.

Facilitatorul atrage atenția asupra unui alt principiu al teatrului de improvizație: „nu putem schimba pe nimeni, în afară de noi înșine. Nu poți fi creativ dacă știi ce ai de făcut dinainte.” (Mihaela Sîrbu, actriță)



Reușita acestui joc constă în capacitatea de adaptare la situația dată. Jucătorii au înțeles că cei care trebuie să se poziționeze și re-poziționeze în funcție de persoanele alese sunt ei înșiși.

Gibberish/Gramelo

Scopul: comunicarea emoțiilor și conceptelor fără a depinde de cuvinte

Numărul de participanți: minim 10 – maxim 20

Descrierea jocului: Unul dintre participanți, așezat în fața celorlalți astfel încât să poată fi văzut, va explica o problemă/situație folosind cuvinte fără semnificație care să pară că aparțin unei limbi cunoscute (italiană, spaniolă, turcă, franceză, chineză etc.). Deși cuvintele nu au niciun sens, publicul va înțelege mesajul. Importantă este atitudinea celui care vorbește, mimica și limbajul corporal, intonația acestuia. Foarte important este ca vorbitorul **să știe ce spune!** Astfel el va fi credibil și autentic, va interacționa mai bine cu publicul său.

Variații: *Translatorul*

Doi dintre participanți vor primi o temă despre care trebuie să discute (de exemplu: prezentarea unei rețete de familie, promovarea unui eveniment etc). Unul dintre jucători va vorbi în Gibberish, iar celălalt va traduce publicului ceea ce spune partenerul de scenă.

Observații: Exercițiul este foarte important pentru dezvoltarea capacității de ascultare, pentru înțelegerea limbajului non-verbal

Relația dintre parteneri este esențială. Traducătorul trebuie să preia din expresiile, gesturile și intonația partenerului pentru a fi credibil. De asemenea, traducătorul va încerca să respecte subiectul propus inițial.

Sincronizarea dintre „expert” și „traducător” este de asemenea, importantă.

Expertul

Scopul: punerea în valoare a partenerului

Numărul de participanți: 10

Descrierea jocului: Unul dintre jucători îi ia un interviu unui alt jucător pe un subiect propus anterior. Nu este obligatoriu ca temele propuse să fie reale; de exemplu, reporterul îi poate lua un interviu expertului despre cum a reușit acesta să învețe o girafă să joace baschet. Tot ceea ce spune „expertul” este foarte interesant și dincolo de orice îndoială, fiecare întrebare adresată de „interviewator” este bună și merită un răspuns complet.

Variații: Expertul poate fi interpretat de doi sau mai mulți jucători simultan. În funcție de ceea ce se stabilește inițial, fiecare va contribui la răspunsul dat interviewatorului adăugând un cuvânt sau mai multe. În această situație, colaborarea dintre parteneri și atenția la tot ceea ce ce întâmplă în cadrul scenei interpretate vor fi valorizate la maxim.

Observații: Exercițiul dezvoltă capacitatea de ascultare, pune accent pe colaborare și pe atenția activă.

Din nou, relația dintre parteneri este esențială.

Cel de-al cincilea principiu prezentat în ghid, „Fă-ți partenerul să arate bine! Pune-l în valoare!” se aplică în cazul acestui joc.

Oglinda

Scopul: analiza critică, dezvoltarea atenției, sincronizarea mișcărilor cu cele ale partenerului

Numărul de participanți: 10 sau orice alt număr par de participanți

Descrierea jocului: Participanții, grupați în perechi și așezați față în față, vor încerca să își imite mișcările unul celuilalt, ca și cum și-ar privi reflexia din oglindă. În timpul exercițiului, facilitatorul le va solicita să schimbe rolurile (pe rând, fiecare dintre parteneri va propune mișcările pe care celălalt le va imita).

Pentru o mai bună sincronizare între colegi, este recomandat ca mișcările să se realizeze mai lent, astfel încât acestea să poată fi anticipate de partener.

Variație: Jucătorii vor fi așezați în cerc, astfel încât să se poată vedea unii pe ceilalți. Unul dintre jucători va ieși din sală, timp în care se va desemna persoana care propune mișcările. Pentru a nu-l da de gol pe conducătorul jocului, „oglinzile” nu se vor uita către acesta, ci vor imita mișcările jucătorilor aflați în raza lor vizuală. Jucătorul care a fost scos din sală va încerca să identifice persoana care conduce jocul.

Observații: Participanții observă cu atenție mișcările partenerilor și încearcă să le imite cât mai fidel și în timp real. Foarte important este contactul vizual dintre jucători.

Schimbul de roluri dintre parteneri trebuie să se realizeze subtil, fără a fi sesizat de ceilalți.

Tabloul

Scopul: acceptarea și completarea ideii partenerului/partenerilor

Numărul de participanți: minim 10 – maxim 20

Descrierea jocului: participanții creează spontan „un tablou”, reprezentând obiectele sau persoanele care-l compun. De exemplu, unul dintre participanți susține că este un barman și „îngheață” într-o poziție corespunzătoare rolului asumat. Un alt participant preia ideea primului și completează tabloul, însușindu-și rolul de „client al barului”; un al treilea participant își asumă rolul de „scaun” pe care se poate așeza clientul. Completarea tabloului poate continua până la maxim 7 elemente într-un tablou.

Când tabloul este complet, cel care a început jocul va alege, dintre colegii săi, pe cel care va rămâne (de exemplu, scaunul). Pornind de la acesta, se va crea un alt tablou, care va reprezenta o nouă „imagine”. Jocul poate continua până când toți participanții care doresc, vor fi parte a unui tablou.

Variație: Jucătorii vor încerca să redea o scenă dintr-un tablou celebru. Este de dorit ca, fiecare participant sau grup de participanți să modifice subtil tabloul original.

Observații: Participanții preiau ideea partenerilor din tablou și își asumă un rol în așa fel încât să completeze „tabloul”.

Aplicații ale metodei

Teatrul de improvizație contribuie la dezvoltarea diferitelor abilități, deprinderi și cunoștințe care îi abilitază pe participanți să se implice activ nu doar în activitățile propuse în cadrul atelierelor de lucru, ci și dincolo de siguranța oferită de acestea. Copiii și tinerii care au fost implicați în activități de improvizație sunt mai dispuși să își asume riscuri, să ia decizii și să ajute la rezolvarea unor probleme întâlnite atât în mediul de lucru, cât și la nivelul societății. Cadrele didactice care utilizează această metodă, la rândul lor, își cunosc mai bine elevii cu care lucrează, se adaptează mai ușor situațiilor neprevăzute, rezolvă creativ problemele cu care se confruntă la nivelul clasei, de cele mai multe ori, împreună cu elevii săi.

Metoda, prin exercițiile, jocurile și tehnicile sale, poate fi utilizată la clasă, în timpul activităților, în special a celor de recapitulare și sistematizare a unor conținuturi.

Faptul că este o metodă ușor de utilizat, care poate fi adaptată în funcție de diferite nevoi, face ca aceasta să poată fi frecvent întâlnită în cadrul proiectelor Erasmus+, în oricare dintre cele cinci domenii: Educație școlară, Învățământ universitar, Educație profesională – VET, Tineret, Educația adulților.

Tehnica „Da, și...” - aplicații în activități de recapitulare

Un exemplu concludent este oferit de cercetătoarele Laura J. MacDonald, Amanda Solem și Verónica A. Segarra, în studiul "Using the Improvisational "Yes, and..." Approach as a Review Technique in the Student-Centered Biology Classroom"³. Acestea au prezentat trei modalități de aplicare a tehnicii „Da, și...”, tehnică specifică metodei teatrului de improvizație, în cadrul unor cursuri de biologie celulară, susținute la Hastings College, la High Point University și la Hendrix College.

Cursul de la Hastings College a vizat recapitularea conținuturilor din cadrul unei unități de învățare (evaluarea sumativă). Cadrul didactic a precizat subiectul și a continuat cu o afirmație despre acesta; fiecare elev din clasă a completat cele spuse de persoana de dinaintea sa, structurând astfel, lecția. Tehnica a fost aplicată pe toată durata semestrului, oferind participanților (elevi și profesor) posibilitatea de a face conexiuni între conținuturile învățate, de a clarifica diferite aspecte neînțelese.

³ <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5134958/>

În cazul **cursului de la High Point University**, profesorul a folosit tehnica „Da, și...” în evaluarea curentă. Astfel, profesorul a făcut o afirmație generală despre subiectul lecției, iar elevii au completat cu informații de detaliu.

În ambele situații, tehnica a fost mai întâi implementată la nivelul întregii clase, după care a fost utilizată în cadrul unor grupuri mai mici, formate din 3–4 elevi.

La **Hendrix College**, tehnica „Da și ...” a fost pilotată ca o activitate de evaluare sumativă la final de semestru, pe un număr de 40–50 de elevi. Acestora li s-a pus la dispoziție o listă cu temele realizate la curs pe parcursul semestrului. Repartizați în grupe mici, elevii au ales tema pe care a recapitulat-o cu ajutorul tehnicii „Da, și...”. În plus, fiecare grup a primit o listă de cuvinte cheie care să-i ajute să își amintească conceptele importante studiate și instrucțiuni.

În toate cazurile, tehnica utilizată i-a ajutat pe elevi să înțeleagă mai bine temele studiate și să le aprofundeze. Aceștia au apreciat oportunitatea de a lucra în grupuri mici cu colegii lor, având astfel posibilitatea de a afla perspective noi, diferite de cele personale. Profesorii au apreciat ușurința cu care poate fi aplicată această tehnică, faptul că poate fi adaptată la nevoile grupului și la diferitele subiecte abordate. În plus, aceștia au descoperit că metoda permite corectarea concepțiilor greșite ale elevilor și facilitează evaluarea formativă dar și pe cea sumativă.

„Povestea grupului” - proiectul *The story to be continued...*

În proiectul Erasmus+ ***The story to be continued.....*** inițiat de profesoara Adriana Lefter (Școala Gimnazială „Elena Doamna”, Tecuci) în parteneriat cu partenera din Slovacia, a fost aplicat cu succes unul dintre exercițiile specifice teatrului de improvizație: „Povestea grupului”.

Proiectul, căruia i s-au alăturat încă doi parteneri din Polonia și Portugalia, a vizat dezvoltarea competențelor de comunicare în limba maternă și în limba engleză ale copiilor de 10-11 ani, prin crearea unei povești cu titlul *How the lunch box travelled around the world*.

Partenerii de proiect au stabilit ordinea în care vor redacta povestea și au convenit asupra principalelor aspecte pe care le vor respecta (personajul principal și numele acestuia, lungimea fragmentului pe care fiecare echipă îl va avea de redactat, atingerea unor subiecte ecologice în povestire etc.). Elevii din Slovacia au redactat primele două pagini din poveste, acestea fiind continuate de elevii români, polonezi și apoi de cei din Portugalia. Textele create au fost însoțite de imagini reprezentative.

Produsul final al acestui proiect l-a reprezentat cartea în care au fost prezentate peripețiile cutiei de mâncare.

Copiii au fost foarte creativi și receptivi la mesajele și la sugestiile partenerilor de proiect, au acceptat și au dezvoltat ideile colegilor și în același timp s-au distrat. De asemenea, utilizarea metodei a favorizat colaborarea și stabilirea unor relații de prietenie între partenerii implicați în proiect (elevi și cadre didactice).

Cum a călătorit Lunchbox în jurul lumii (fragment)

Lunchbox a aflat că a ajuns într-un centru de reciclare a deșeurilor. Era într-un spațiu larg, înconjurat de un gard înalt, iar în jurul ei putea auzi mașinile zgomotoase care lucrau zi și noapte.

Sus, în vârful mormanului de gunoi înalt ca un munte, cutia putea vedea câmpiile întinse și dealurile acoperite de flori și copaci. Se afla în Scoția, ce bucurie!



Lunchbox era foarte încântată de toate frumusețile, dar călătoria ei trebuia să continue. Străbătând șapte coline și șapte câmpii, a ajuns în fața unui teren imens: „O câmpie albastră? Unde sunt?” A făcut un pas... și încă unul și și-a realizat că era la malul oceanului albastru.

Multe vapoare se odihneau în port, iar Lunchbox abia și-a făcut loc printre bagaje, să ajungă la barcă.

Călătoria a fost lungă; într-una dintre zile, cutia a mers pe punte pentru a admira frumusețile. Tocmai în acel moment, un val puternic a lovit barca și Lunchbox a căzut în apele tulburi ale oceanului.

Printr-un miracol, o placă a trecut încet pe lângă ea și Lunchbox s-a urcat pe aceasta, recunoscătoare că este în viață. A plutit timp de șapte zile și șapte nopți, când ... în depărtare, a văzut pământ. Era salvată!!!



Întreaga poveste este disponibilă la: <https://www.slideshare.net/lefteradriana/cap-1-1220767>

„Povestea grupului” - proiectul United for Health: European Peers

Chiar dacă un proiect nu se bazează exclusiv pe metoda *teatrul de improvizație*, anumite exerciții sau tehnici specifice acesteia pot fi utilizate în diferite momente/secvențe ale sale.

Este cazul proiectului eTwinning **United for Health: European Peers**, realizat de doamna profesoară Cornelia Frai, de la Colegiul Național „Avram Iancu”, Ștei, împreună cu opt parteneri din cinci țări europene (Grecia, Italia, Polonia, Spania și Turcia). Deși ideea de bază a proiectului a fost aceea de a evidenția importanța sănătății în viața de zi cu zi și de a le dezvolta elevilor acele deprinderi specifice unei vieți sănătoase, una dintre activitățile realizate de parteneri a constat în crearea unei **povești a grupului**. Astfel, elevii au fost împărțiți în 8 grupe internaționale și au creat 8 povești colaborative, în care au abordat teme precum

alimentația sănătoasă, importanța sportului și a jocurilor în aer liber, a păstrării unui mediu curat și sănătos etc.. În fiecare echipă au fost repartizați elevi din toate țările partenere, iar pentru realizarea poveștilor s-a folosit aplicația <https://storybird.com>.

Bunul arici Echipa D (fragment)

... Doctorul a spus că ariciul nu are nicio problemă, doar se preface. Mama sa nu a fost deloc convinsă de spusele doctorului, dar și-a lăsat fiul să se joace și să deseneze toată ziua. De altfel, el a învățat și să coasă! Însă, într-o zi..... (echipa spaniolă)

SPANISH TEAM D



Kirpican ate so many apples that his stomach was simply too full and he started to feel bad again.

Romanian team

Kirpican a mâncat atât de multe mere încât stomacul său, care era foarte plin, a început să-l doară din nou. (echipa românească)



The doctor said that he didn't have any problem, he was just playing. The mother wasn't convinced at all but, she let her son to be playing and drawing all the day. He also learned how to sew! But, one day...

Sărmanul Kirpican a început să halucineze, din nou, probabil, un efect întârziat al florii otrăvitoare pe care o mâncase mai devreme. Starea lui s-a agravat așa de tare, încât a început să folosească produsele de machiaj ale mamei sale. (echipa românească)



Alte două povești pot fi citite integral on-line:

<https://storybird.com/books/team-c-2/?token=cpk7racxsx>

<https://storybird.com/books/team-a-3/?token=6tzsdjarfv>

„Joc de rol” și „Gibberish” - proiectul Does the earth have borders? Migration and Human-Rights



Proiectul european ***Does the earth have borders? Migration and Human-Rights*** care a reunit profesori și elevi din cinci țări europene (Grecia, Germania, Italia, Polonia și Tunisia), a tratat subiectul migrației și a avut ca scop cunoașterea situației actuale a refugiaților din Europa. Pentru o mai bună înțelegere a fenomenului migrației, acesta a fost abordat atât prin intermediul studierii informațiilor actuale despre refugiați, cât și prin analizarea unor texte din literatură, filozofie și istorie.

Una dintre activitățile proiectului, *Călătoria unui refugiat – o experiență interactivă*, s-a bazat pe mai multe exerciții specifice metodei teatrului de improvizație: „Ghibberish” și jocul de rol.

Elevii cu vârste între 15 și 17 ani și-au însușit diferite roluri: cel de refugiat, de traficant de persoane, de locuitor al unei țări necunoscute în care au ajuns. Elevii au simulat drumul refugiaților din țara natală într-o țară sigură. „Refugiații” au pornit în lunga lor călătorie însoțiți de traficanții de persoane, care le-au promis ajutorul, însă în timpul primei nopți, aceștia au furat banii și bunurile de valoare și i-au abandonat. „Refugiații” rămân într-un loc străin, fără posibilități financiare, fără să poată solicita ajutor, necunoscând limba țării în care au fost lăsați. Astfel, elevii au fost puși în situația de a interpreta și de a înțelege cuvintele localnicilor din *Gibberia* care vorbeau *Gibberish* și de a găsi o modalitate prin care să comunice unii cu ceilalți.

La finalul exercițiilor elevii (actori și public), împreună cu cadrul didactic au discutat pe baza experiențelor trăite. S-au pus întrebări despre cum s-au simțit în rolurile avute în diferite momente ale jocului, cum s-au simțit când au încercat să comunice cu cineva care nu le vorbește limba etc.

În timpul exercițiilor, elevii au lucrat împreună, au găsit soluții creative de rezolvare a problemelor pe care le-au întâmpinat și au înțeles mult mai bine situația în care se află refugiații.

Informații detaliate despre acest proiect sunt disponibile la:
<https://twinspace.etwinning.net/9984/pages/page/59451>

De ce să utilizăm metoda *teatrul de improvizație*?

Dan Klein, lector la Stanford's Department of Theater and Performance afirmă că una dintre responsabilitățile cadrului didactic este aceea de a asigura un climat sigur, în care elevii săi să se poată desfășura fără teama de a fi judecați sau respinși, în care aceștia să aibă curajul să își asume riscuri, iar jocurile de improvizație ajută la crearea acestui mediu.

Jocurile și tehnicile specifice metodei favorizează dezvoltarea creativității, a gândirii critice, încurajează colaborarea și comunicarea. De asemenea, acestea sunt distractive pentru toți, de la copii, la adulți.

Jeff Sevenser, profesor de muzică și istorie la Chicago's Austin Polytechnical Academy, consideră că este important și de ajutor ca un cadru didactic să utilizeze la clasă tehnicile, jocurile și execuțiile de improvizație. De exemplu, tehnica „Da, și..” schimbă atitudinea elevului față de colegi, profesori și față de sarcinile primite. Îi determină pe toți cei implicați să fie deschiși la ideile colegilor, să le preia și să le dezvolte, fără a le percepe ca amenințări sau ca pe sarcini pe care sunt obligați să le rezolve.

Multe dintre jocurile de improvizație pun accent pe autoacceptare și pe acceptarea celor din jur, pe renunțarea la ideile preconcepute și la judecarea celorlalți.

Pot fi ușor de integrat în curriculum școlar: de exemplu, prin utilizarea exercițiilor *povestea grupului* și a variațiilor acesteia, *expertul*, *gibberish*, pot fi dezvoltate competențele de comunicare în limba maternă dar și într-o limbă străină. În același timp, sunt formate și abilitățile necesare susținerii unui discurs în fața unui public.

Cu ajutorul acestor tipuri de exerciții, elevii pot obține în cadrul orelor, produse creative realizate în colaborare cu partenerii de grup (de exemplu, o poveste sau o teorie dezvoltată de copii pornind de la un conținut nou predat, un cântec al clasei/grupului etc.).

Metoda se poate dovedi cu adevărat utilă atunci când se intenționează dezvoltarea diferitelor tipuri de inteligențe identificate de psihologul american Howard Gardner; diversitatea jocurilor permit și asigură dezvoltarea inteligenței lingvistică-verbale, logico-matematice, vizual-spațiale, muzicală-ritmice, naturaliste, a celor kinestezice, intrapersonale și interpersonale. Totodată, cadrele didactice au posibilitatea de a-și cunoaște mai bine elevii, de a le descoperi aptitudinile și interesele.

Există jocuri care ajută la „construirea” unui concept nou, practic, predarea putându-se realiza împreună cu elevii. Astfel, orice conținut din programa școlară care are mai multe secvențe (o poveste, o istorie), care este alcătuit din părți componente (corpul uman, un motor) sau care reprezintă un proces (circuitul apei în natură, procesul de fotosinteză), poate fi predat prin jocuri precum „povestea dirijată”, „părți ale unui întreg”, „tabloul” etc. Faptul că elevii sunt direct implicați în propria învățare, asigură însușirea temeinică și de durată a celor studiate. În plus, își dezvoltă gândirea critică, rezolvă probleme și au o stimă de sine crescută.

Cadrul didactic dirijează învățarea elevilor, are posibilitatea de a corecta noțiunile greșit înțelese și de a completa lacunele elevilor săi.

Tehnicile de improvizație oferă celor care le utilizează, fie ei copii, elevi sau cadre didactice, posibilitatea de a vedea lucrurile dintr-un alt punct de vedere. Faptul că elevii își asumă un rol, le permite acestora să înțeleagă mai bine personajul și le schimbă perspectiva. Dramatizarea folosită în timpul activităților școlare reprezintă un instrument important pentru profesori, prin intermediul căruia elevii primesc lecții de viață, trăiesc diferite experiențe sociale sau momente din istorie etc.

Nu în cele din urmă, folosirea frecventă la clasă a tehnicilor și jocurilor acestei metode, „transformă” profesorul. Acesta va deveni, la rândul său mai creativ și mai pozitiv, mai flexibil și mai deschis la sugestiile elevilor săi, mai receptiv la nevoile clasei/elevilor și un ascultător mai bun.

Deci, ***acceptă, adaugă ceva și dă mai departe!*** Spune ***Da, și....!***

Bibliografie

Chad, E., "The Ultimate Guide to Improv". *Seattle Improv Classes*. Seattle Improv Classes. Retrieved 1 December 2016. <http://seattleimprovclasses.com/improv-articles/ultimate-guide-to-improv-101-improv-tips/>

MacDonald, L.; Solem, A.; Segarra V., "Using the Improvisational "Yes, and..." Approach as a Review Technique in the Student-Centered Biology Classroom" presented at the national conference organized by the American Association for the Advancement of Science; July 15–17, 2009; Washington, DC. 2009, disponibil la <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5134958/>

Spolin, V., *Theatre Games For the Classroom*, Northwestern University Press, Evanston, Illinois, 1986, disponibil la https://books.google.ro/books?id=_Cp-xvnCEgIC&lpg=PA27&ots=LPIy5uwYOU&dq=spolin&lr=&pg=PA27&redir_esc=y#v=twopage&q&f=false

Spolin, V., *Improvisation for the Theatre, 3rd. Edition*, Northwestern University Press, Evanston, Illinois, 1999, disponibil la https://books.google.ro/books?id=W24B26mGvQkC&lpg=PR7&ots=KFdFoEhB6i&dq=spolin&lr=&pg=PR7&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Resurse pentru cadre didactice:

<http://esldrama.weebly.com/resources-improvisation.html>

<http://learnimprov.com/>

<http://learnimprov.com/gibberish-exercises/>

Jocuri:

<https://spolingamesonline.org/warm-up-games/>

<https://improwiki.com/en/wiki/improv/special/category/77/warm-ups>

<http://improencyclopedia.org/categories//Continuation.html>