

«Η Ζωντανή Γλώσσα των Ανθρώπων»: Ένα Θεατρικό Εργαστήριο Εκπαιδευτικού Δράματος

Μαρία Βουβούση

Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου 3ο ΠΕΚΕΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
vounousi@yahoo.gr

Περίληψη

Στο συγκεκριμένο εργαστήριο εφαρμόζονται οι τεχνικές και η μέθοδος του Εκπαιδευτικού Δράματος. Το Εκπαιδευτικό Δράμα είναι μια διαδικασία ενεργούς μάθησης, που εμπλέκει τους συμμετέχοντες, έτσι, ώστε να δουν, μέσα από διαφορετικούς ρόλους, διαφορετικές οπτικές των διδακτικών αντικειμένων. Το κατευθυντήριο ερώτημα του συγκεκριμένου σχεδιασμού διερευνά τη δύναμη της χρήσης της γλώσσας στην καθημερινή μας ζωή. Οι βασικοί στόχοι του σχεδιασμού εστιάζονται στο να εμβαθύνουν τις γνώσεις τους οι συμμετέχοντες, αναπτύσσοντας την κριτική τους σκέψη πάνω στο συγκεκριμένο θέμα. Το φανταστικό πλαίσιο διαδραματίζεται «Στη Χώρα της Γνώσης και της Επικοινωνίας», όπου οι άνθρωποι εκμεταλλεύονται τα γράμματά της και τα χρησιμοποιούν, φτιάχνοντας συνεχώς δυσάρεστες λέξεις. Τα γράμματα επαναστατούν και επιβάλλουν στους ανθρώπους να λένε και ευχάριστες. Τα πράγματα χειροτερεύουν, όταν οι άνθρωποι ανακατεύουν τις ευχάριστες με τις δυσάρεστες λέξεις και η κούραση και η θλίψη τους μεγαλώνει. Τα γράμματα σε απάντηση σταματούν να εργάζονται. Οι άνθρωποι σιωπούν και παλεύουν να βρουν νέους τρόπους να μάθουν και να επικοινωνήσουν. Τι έχασαν; Τι κέρδισαν; Οι συμμετέχοντες περνούν μέσα από τον ρόλο των ανθρώπων και των γραμμάτων αυτής της χώρας. Μαζί δομούν τον σχεδιασμό ενός δράματος, ενώ, περνώντας μέσα από συμβάσεις-τεχνικές, γίνεται μια προσπάθεια να επιτευχθούν οι στόχοι αυτού του σχεδιασμού.

Λέξεις-κλειδιά: γλώσσα, γνώση, επικοινωνία, σιωπή.

Abstract

This Workshop uses the method and conventions of Educational Drama. Drama is an active learning process in which the participants are engaged themselves in order to see, - within different roles-, different options of teaching subjects. The leading question issue of this particular Drama explores the power of language use in our daily life. The underlying goals of its planning focus on deepening participants' knowledge in order to develop their own perspective thought in the particular subject. The imaginary frame set in the 'Country of Knowledge and Communication' where people exploit letters resulting always in unpleasant words. The letters rebel and force people to say pleasant (words). Things get worse when people mix up the unpleasant words with pleasant one so sadness and fatigue grow up. The letters stop working. People become silent and struggle to find new ways to learn and communicate. What did they lose? What did they gain? The participants get into the roles of letters and people of this country. They work together the planning of a Drama and at the same time there is an effort to achieve the goals of this planning through conventions.

Keywords: language, knowledge, communication, silence.

1. Εισαγωγή

1.1. Τι είναι το Εκπαιδευτικό Δράμα;

Το Εκπαιδευτικό Δράμα είναι μια στρατηγική ενεργούς μάθησης για τη διδασκαλία διδακτικών αντικειμένων (Ο' Sullivan, 2005), που σχεδιάζεται από τον δάσκαλο με τα παιδιά. Ενδιαφέρεται για την ολική εμπλοκή των παιδιών, όπου το επίκεντρο είναι η διαδικασία και όχι το αποτέλεσμα. Ακόμη, έχει συνέπειες στη σχέση μαθητή και δασκάλου, αφού αλλάζουν ρόλοι κύρους. Επίσης, βοηθά τους συμμετέχοντες να αναζητούν πληροφορίες, αναλογιζόμενοι διαφορετικές οπτικές γωνίες. Σαν ένα μέσο μάθησης διασκεδάζει τα παιδιά. Καθώς λειτουργεί σε φανταστικό πλαίσιο, προσφέρει ασφάλεια για κάθε εξερεύνηση. Με τη



φανταστική του δράση κάνει πιο υπαρκτές τις δύσκολες αφηρημένες έννοιες. Δρα διαθεματικά, αφού διεισδύει σε όλα τα πεδία του Αναλυτικού Προγράμματος. Ακόμη, κάνει το μάθημα πιο ενδιαφέρον, γιατί τα παιδιά επενδύουν συναισθηματικά στη φανταστική κατάσταση που έχουν δημιουργήσει (Davis, 1990). Τέλος, προσφέρει «ένταση που πηγάζει από την αίσθηση της κατανόησης» (Heathcote, 1995).

Ο δάσκαλος πρέπει να γνωρίζει ότι: «Το κλειδί για ένα καλό δράμα δεν είναι να έχεις ένα εκατομμύριο και μία ιδέες, αλλά να βρίσκεις εκείνες τις δραματικές καταστάσεις που πρόκειται να αιχμαλωτίσουν τα παιδιά και να εξελίξουν τη σκέψη τους».

- Καταστάσεις οι οποίες εμπεριέχουν σπέρματα δύσκολων διλημμάτων.
- Καταστάσεις με τις οποίες τα παιδιά μπορούν να βρουν σημείο αναφοράς.
- Καταστάσεις που τα ενθαρρύνουν να συλλογιστούν για τον κόσμο μέσα στον οποίο ζουν και που ενδυναμώνουν την ανθρώπινη ύπαρξή τους» (Wooland, 1999).

2. Το Κατευθυντήριο Ερώτημα

Για τον σχεδιασμό κάθε Εκπαιδευτικού Δράματος θέτουμε ένα κατευθυντήριο ερώτημα σαν επίκεντρο προβληματισμού, έτσι, ώστε να αποτελεί τη βάση της διαδικασίας αλλά και της εξέλιξης των δραστηριοτήτων. Ο σχεδιασμός του συγκεκριμένου εργαστηρίου βασίζεται στο ερώτημα: Πώς είναι όταν κατανοείς την επίδραση της δύναμης της χρήσης της γλώσσας στην καθημερινή ζωή;

Εδώ είναι ανάγκη να κατανοήσουμε τις δυνατότητες που μας δίνει η χρήση της στην καθημερινή μας ζωή. Φτιάχνει η ίδια τα πράγματα, την ίδια τη ζωή. Μιλάει με το στόμα μας και προκαλεί συναισθήματα, δοκιμάζει και λαξεύει τη σκέψη μας. Άρα, όχι μόνο φτιάχνει τη ζωή, αλλά την αλλάζει και την ανατρέπει ανά πάσα στιγμή.

Είναι αυτό που ο Ελύτης, ο κατεξοχήν «ποιητής της γλώσσας», λέει ότι η γλώσσα είναι ένα «εργαλείο μαγείας» αλλά «και μια ηθική δύναμη που η ανθρώπινη διάνοια την κινητοποιεί», ενώ συμπληρώνει λέγοντας ότι «τριάντα αιώνες και πλέον ο άνθρωπος πασχίζει να βάλει τη μία λέξη κοντά στην άλλη, με τέτοιο τρόπο που η σκέψη να εξαναγκάζεται να παίρνει καινούργιες, αδοκίμαστες στροφές».

3. Το Δραματικό Πλαίσιο Δράσης και οι Ρόλοι

3.1. Ο χώρος

Κάθε Δράμα διαδραματίζεται σε έναν «χώρο», ο οποίος καθορίζεται από τις ανάγκες του σχεδιασμού. Τις περισσότερες φορές, περιλαμβάνει όλα εκείνα τα στοιχεία, τα οποία θα αποτελέσουν την αφετηρία για το ξεκίνημα. Στο δράμα αυτό ο φανταστικός χώρος είναι μια χώρα, η «Χώρα της Γνώσης και της Επικοινωνίας». Ανάλογα με τις προτάσεις των συμμετεχόντων θα διαμορφωθεί η κοινωνική, πολιτική και γεωγραφική δομή της χώρας αυτής. Έτσι, κάτω από αυτή τη διαμόρφωση, θα λάβει χώρα η ιστορία των κατοίκων της.

3.2. Ο χρόνος

Ο χρόνος μπορεί να είναι αληθινός, μυθικός ή ιστορικός. Μπορεί να αναφέρεται στο παρόν, στο παρελθόν ή ακόμη και στο μέλλον. Εδώ, σε αυτόν τον σχεδιασμό, ο χρόνος είναι μυθικός, έτσι εξαρτάται και πάλι από τις προτάσεις των συμμετεχόντων κι από την προηγούμενη διαμόρφωση που αφορά στον χώρο. Μπορεί να «ζήσουμε» σε μια χώρα του παρελθόντος, του παρόντος ή του μέλλοντος.

3.3. Οι ρόλοι



Όσοι συμμετέχουν σε ένα δράμα έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν ρόλους διαφορετικούς, να «μπουν» μέσα σε αυτούς και να μάθουν πολλά για αυτούς. Οι ρόλοι των συμμετεχόντων σε αυτό το δράμα είναι αυτοί των κατοίκων αυτής της χώρας, τα «Γράμματα» και οι «Άνθρωποι». Μέσα από αυτούς τους ρόλους, θα γίνει η βίωση όλων των καταστάσεων, ενώ, ταυτόχρονα, θα ερευνηθούν όλα αυτά που θέτουν οι στόχοι αυτού σχεδιασμού.

4. Ο Σχεδιασμός

Ηλικία αναφοράς: 5-9 ετών

Περιοχή μάθησης: Γλώσσα

Εκπαιδευτικοί στόχοι:

- Να αναγνωρίσουν τη δύναμη της χρήσης της γλώσσας στην καθημερινή ζωή.
- Να αναγνωρίσουν τη γλώσσα ως επικοινωνία.
- Να προσπαθήσουν να κατανοήσουν την επίδραση που έχει η χρήση της στα συναισθήματα των άλλων.
- Να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη.
- Να προβληματιστούν και να λάβουν αποφάσεις.

Βασική Οργανωτική Ερώτηση:

Πώς είναι όταν κατανοείς την επίδραση της δύναμης της χρήσης της γλώσσας στην καθημερινή ζωή;

Δραματικό Πλαίσιο Δράσης:

Πού; Σε μια φανταστική χώρα στην «Χώρα της Γνώσης και της Επικοινωνίας».

Πότε; Σ' έναν μυθικό χρόνο.

Ποιος; Οι κάτοικοι της χώρας.

Τι; Στη «Χώρα της Γνώσης και της Επικοινωνίας», οι άνθρωποι εκμεταλλεύονται τα γράμματα και τα χρησιμοποιούν, φτιάχνοντας συνεχώς δυσάρεστες λέξεις και κουβέντες, με αποτέλεσμα να νιώθουν όλοι μόνο κούραση και θλίψη. Τα γράμματα επαναστατούν και επιβάλουν στους ανθρώπους να λένε ευχάριστες. Τα πράγματα χειροτερεύουν, όταν οι άνθρωποι χρησιμοποιούν τις ευχάριστες, ανακατεύοντάς τες με τις δυσάρεστες και η κούραση και η θλίψη τους μεγαλώνει. Τα γράμματα σε απάντηση σταματούν να εργάζονται. Οι άνθρωποι σιωπούν και παλεύουν να βρουν νέους τρόπους να μάθουν και να επικοινωνήσουν. Τι έχασαν; Τι κέρδισαν;

Οπτική Γωνία/Ρόλος για Μαθητές: Οι κάτοικοι της «Χώρας της Γνώσης και της Επικοινωνίας», «Άνθρωποι και Γράμματα».

Ρόλος για τον Δάσκαλο: Αγγελιοφόρος των Ανθρώπων, κάτοικος της «Χώρας της Γνώσης και της Επικοινωνίας», «Άνθρωπος και Γράμμα».

4.1. Χαρτογράφηση

Η Χαρτογράφηση της «Χώρας της Γνώσης και της Επικοινωνίας» μπορεί να γίνει με τη χρήση διαφόρων υλικών αλλά και με απλή ζωγραφική, όπως τη φαντάζεται η ομάδα των συμμετεχόντων κάθε φορά.

4.2. Αφήγηση

«Στη χώρα αυτή, όλοι οι Άνθρωποι είναι πολύ μορφωμένοι, μιλούν πολύ, ξέρουν πάρα πολλές λέξεις και χρησιμοποιούν τη γλώσσα με κάθε τρόπο. Για να επικοινωνήσουν, για να γράψουν, για να διαβάσουν, για να τραγουδήσουν. Αυτός είναι ο λόγος που θέτουν στην υπηρεσία τους όλα τα Γράμματα, μικρά και μεγάλα. Τα Γράμματα, από την άλλη, δεν



παίρνουν ανάσα. Στρατιωτάκια κανονικά, δουλεύουν νύχτα-μέρα, υπηρετώντας τους Ανθρώπους. Πότε μπαίνουν το ένα δίπλα στο άλλο να φτιάξουν λέξεις, πότε ομάδες-ομάδες φτιάχνουν προτάσεις, πότε πολλά-πολλά μαζί γίνονται κείμενα ολόκληρα. Άλλοτε περπατάνε στον ρυθμό που τους δίνουν, άλλοτε τρέχουν, άλλοτε πάλι χορεύουν αναγκαστικά, όταν οι Άνθρωποι τραγουδάνε.

4.3. Διευθέτηση του χώρου / χτίσιμο ρόλου

Διαχωρισμός ομάδων ανάλογα με τον ρόλο που θέλουν να επιλέξουν, «Γράμματα» ή «Άνθρωποι». Διαμόρφωση του χώρου της κάθε ομάδας.

4.4. Δραματικό παιχνίδι

Ζητάμε να παίζουν η κάθε ομάδα μια καθημερινή μέρα των κατοίκων, «Ανθρώπων» και «Γραμμάτων», το πρωί αλλά και το βράδυ.

4.5. Παγωμένες εικόνες

Φτιάχνουν παγωμένες εικόνες με τις σκέψεις τους για την καθημερινή μέρα, το πρωί αλλά και για το βράδυ.

4.6. Ανίχνευση σκέψεων

Ξεπαγώνουμε έναν - έναν και ακούμε τις σκέψεις τους.

4.7. Αφήγηση

«Κι ο καιρός περνούσε κι η ζωή στην πόλη συνεχιζόταν... Οι Άνθρωποι έδιναν τις εντολές τους και τα Γράμματα στρατιωτάκια εκτελούσαν. Μια μέρα, ένα γράμμα, εκεί που δούλευε και ένιωθε πολύ κουρασμένο, κάθισε να ξαποστάσει, είδε μπροστά του ένα όμορφο χαρτί διπλωμένο σαν να είχε πέσει από τα χέρια κάποιου. Το άνοιξε και το διάβασε: «Άνοιξε διάπλατα τα μάτια σου. Θλίψη και κούραση θα δεις μονάχα στα σπίτια των ανθρώπων και φταις εσύ για αυτό». Πήρε το σημείωμα και το διάβασε στα άλλα γράμματα. Κάποιος τους έλεγε την αλήθεια, αφού οι άνθρωποι, τον τελευταίο καιρό, τους έβαζαν να δουλεύουν όλο και πιο πολύ και η θλίψη στα μάτια των Γραμμάτων και των Ανθρώπων γίνονταν πολύ μεγάλη....».

4.8. Ιδεοθύελλα

Εκτός ρόλου γράφουμε μια λίστα από λέξεις οι οποίες, όταν τις ακούμε, μας επηρεάζουν αρνητικά.

4.9. Δραματικό παιχνίδι

Ο εμπυχωτής φωνάζει τις λέξεις και οι συμμετέχοντες με κινήσεις δείχνουν τη μορφή που μπορεί να πάρει το σώμα όταν «ακούει» αυτές τις λέξεις. Στη συνέχεια, χωρίζονται στις ομάδες «Γράμματα - Άνθρωποι». Οι Άνθρωποι μακριά από τα Γράμματα. Εξηγούμε ότι πρέπει να θυμούνται και τις λέξεις και τις κινήσεις.

4.10. Δάσκαλος σε ρόλο / Αγγελιοφόρος των Ανθρώπων

(Απευθύνεται στα Γράμματα και τούς αναγγέλλει την άφιξη των Ανθρώπων)

«Ακούσατε!! Ακούσατε!! Σε λίγο καταφτάνουν οι Άνθρωποι. Ετοιμαστείτε να ακολουθήσετε τις εντολές τους».



4.11. Τελετουργία / Δάσκαλος σε ρόλο / Υποβολέας Άνθρωπος

Οι Άνθρωποι φωνάζουν όλοι μαζί λέξεις αρνητικές και τα Γράμματα επαναλαμβάνουν. Με την επανάληψη των λέξεων, οι Άνθρωποι κάνουν και την κίνηση που είχαν δοκιμάσει στο προηγούμενο παιχνίδι. Εδώ, ο εμπυχωτής, σε ρόλο υποβολέα, με τη λίστα λέξεων που έχουν ειπωθεί πριν, βοηθάει στην εκφώνηση των λέξεων.

4.12. Αφήγηση

«Και τότε ήταν που τα Γράμματα θύμωσαν και αποφάσισαν να μην ακολουθούν τις οδηγίες των Ανθρώπων. Όταν, λοιπόν, οι Άνθρωποι θα τους επέβαλαν αρνητικές λέξεις, αυτοί θα έλεγαν θετικές λέξεις, που προκαλούν ευχάριστα συναισθήματα. Έπρεπε να αλλάξουν τα δεδομένα...».

4.13. Ιδεοθύελλα

Εκτός ρόλου γράφουμε μια λίστα από λέξεις που, όταν τις ακούμε, μας επηρεάζουν θετικά και νιώθουμε ευχάριστα.

4.14. Δραματικό παιχνίδι

Όπως και στο προηγούμενο παιχνίδι, ο εμπυχωτής φωνάζει τις λέξεις και οι συμμετέχοντες με κινήσεις δείχνουν τη μορφή που μπορεί να πάρει το σώμα όταν «ακούει» αυτές τις λέξεις. Στη συνέχεια, χωρίζονται στις ομάδες «Γράμματα - Άνθρωποι». Οι Άνθρωποι μακριά από τα Γράμματα. Τους εξηγούμε ότι πρέπει να θυμούνται και τις λέξεις και τις κινήσεις.

4.15. Δάσκαλος σε ρόλο / Αγγελιοφόρος των Ανθρώπων

(Απευθύνεται στα Γράμματα και τούς αναγγέλλει την άφιξη των Ανθρώπων)

«Ακούσατε!! Ακούσατε!! Σε λίγο καταφτάνουν οι άνθρωποι. Ετοιμαστείτε να ακολουθήσετε τις εντολές τους».

4.16. Τελετουργία / Δάσκαλος σε ρόλο / Υποβολέας Γράμμα - Άνθρωπος

Οι Άνθρωποι φωνάζουν όλοι μαζί λέξεις αρνητικές και τα Γράμματα επαναλαμβάνουν λέγοντας θετικές. Με την επανάληψη των θετικών λέξεων, οι Άνθρωποι μπερδεύονται και δεν ξέρουν τι κινήσεις να κάνουν... Εδώ, ο εμπυχωτής, σε ρόλο, με τη λίστα λέξεων που έχουν ειπωθεί πριν, βοηθάει στην εκφώνηση των λέξεων κι από τη μεριά των Ανθρώπων αλλά και από τη μεριά των Γραμμάτων. Τους αφήνει να κάνουν μπερδεμένα τις κινήσεις.

4.17. Αφήγηση / Αναστοχασμός

Κι η ζωή στη «Χώρα της Γνώσης και της Επικοινωνίας» συνεχιζόταν και τα πράγματα, μέρα με τη μέρα, γίνονταν και πιο τραγικά. Οι Άνθρωποι έδιναν εντολές για αρνητικές λέξεις, τα Γράμματα έφτιαχναν θετικές κι όλοι ήταν, εκτός από κουρασμένοι, θλιμμένοι τώρα και μπερδεμένοι. Συνέβαιναν διάφορες καταστάσεις που δυσκόλευαν τη ζωή τους στην πόλη....».

4.18. Φράσεις στον κύκλο

Ζητάμε από τους συμμετέχοντες που βρίσκονται σε κύκλο να μας πουν ένα - ένα ξεχωριστά τι πιθανές καταστάσεις να έχουν δημιουργηθεί στην πόλη εξαιτίας αυτών των μπερδεμάτων. Τις γράφουμε και, στη συνέχεια, τις ανακεφαλαιώνουμε. Αυτό γίνεται για να δώσουμε κίνητρα για τη συνέχιση της εξέλιξης του δράματος.

4.19. Ομαδικό γλυπτό



Οι συμμετέχοντες αποτυπώνουν με το σώμα τους αυτές τις καταστάσεις που συμβαίνουν στην πόλη σε ένα ομαδικό γλυπτό. Ξεπαγώνουμε σταδιακά έναν – έναν, για να δει πώς είναι διαμορφωμένο το ομαδικό γλυπτό και μετά τον ξανατοποθετούμε στη θέση του.

4.20. Αφήγηση

«Δύσκολα τα πράγματα στη «Χώρα της Γνώσης και της Επικοινωνίας» και κάποιος έπρεπε να πάρει την ευθύνη για να αλλάξει τα δεδομένα. Τα Γράμματα βρήκαν τη λύση: Θα σταματούσαν να δουλεύουν. Δε θα άκουγαν καμιά εντολή και θα ανάγκαζαν τους Ανθρώπους να σιωπήσουν. Ναι, η μόνη λύση για όλα αυτά τα προβλήματα ήταν η σιωπή. Από εκείνη τη μέρα, τα Γράμματα σταμάτησαν να δουλεύουν κι όλη η χώρα βυθίστηκε στη σιωπή».

4.21. Σκηνές από τη Σιωπηλή «Χώρα της Γνώσης και της Επικοινωνίας»

Όσοι συμμετέχουν δείχνουν σκηνές από την καθημερινή ζωή της χώρας, χωρίς να έχουν τη δυνατότητα να μιλήσουν. Ψάχνουν διαφορετικούς τρόπους επικοινωνίας.

4.22. Συζήτηση εκτός ρόλου

Συζητάμε για τα συναισθήματα που νιώθουν στη χώρα, τώρα που η σιωπή δυσκολεύει την επικοινωνία.

4.23. Αφήγηση

«Κάθε βράδυ, οι κάτοικοι έπεφταν για ύπνο και έβλεπαν όνειρα για το μέλλον της χώρας τους....».

4.24. Σκηνές των ονείρων του μέλλοντος της «Χώρας της Γνώσης και Επικοινωνίας»

Συζητάμε για τα πιθανά όνειρα των ανθρώπων για το μέλλον της χώρας τους. Στη συνέχεια, δείχνουν σκηνές από αυτά.

4.25. Αναστοχαστική συζήτηση / φράσεις τέλους

Ποιο άραγε να είναι το μέλλον αυτής της χώρας; Μέχρι τότε θα κρατήσει αυτή η σιωπή; Τι κέρδιζαν και τι έχαναν από αυτήν τη σιωπή; Όλοι δίνουν απάντηση στις ερωτήσεις. Το εργαστήριο κλείνει, καθώς ακούγονται φράσεις για το μέλλον αυτής της χώρας, που οι συμμετέχοντες έχουν γράψει από πριν σε πρώτο πρόσωπο.

5. Συμπεράσματα

Κάθε σχεδιασμός Εκπαιδευτικού Δράματος δίνει την ευκαιρία στον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει ένα πεδίο μαθησιακής διαδικασίας χωρίς όρια. Τα παιδιά, μέσα από την ασφάλεια του ρόλου, «ανοίγονται» και συμμετέχουν ενεργητικά με τον πιο παιγνιώδη τρόπο. Μέσα από κάθε τεχνική - σύμβαση του Εκπαιδευτικού Δράματος, συντελείται ουσιαστικά η γλωσσική ανάπτυξη των παιδιών, την ώρα που η προσέγγιση της μάθησης πραγματοποιείται με ολιστικό τρόπο. Τα παιδιά δίνουν νόημα και δημιουργούν συνδέσεις με την καθημερινή τους πραγματικότητα μέσα από μια ιστορία, για να χτίσουν καινούριες ιστορίες.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Ackroud, J., & Boulton, M. (2001). *Drama Lessons for 5-11 years old*. London: David Fulton.
Heathcote, D., & Bolton, G. (1995). *Drama for Learning. D. Heathcote's Mantle of the Expert Approach to Education*. Portsmouth, NH: Heinemann.



- Morgan, N., & Saxton, J. (1996). *Teaching Drama. A mind of many wonders*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Neelands, J. (1991). *Structuring Drama Work*. Cambridge: Cambridge University Press.
- O' Sullivan. (2005). *Presentation for Greek Association for Drama in Education*. Athens.
- Wooland, B. (1999). *Η διδασκαλία του δράματος στο Δημοτικό Σχολείο*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Αυδή, Α., & Χατζηγεωργίου, Μ. (2007). *Η Τέχνη του Δράματος στην Εκπαίδευση*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Αυδή, Α., & Χατζηγεωργίου, Μ. (2018). *Όταν ο Δάσκαλος μπαίνει σε Ρόλο*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Μπαμπινιώτης, Γ. (2000). Ελύτης ο «ποιητής της γλώσσας». *Βήμα on-line*.

