

## „ĮVADAS Į TEATRO PASAULĮ“. PAMOKŲ SCENARIJAI

*Parengė dr. Vida Kazragytė*

1 pamokos trukmė – 45 min.

**1–2 pamokos.** Pagrindinės sąvokos: laisvumas; požiūris į teatrą.

Pagrindinės teatro sąvokos padeda mokiniams geriau suvokti tai, ko jie mokosi, mokytis suprantant, prasmingai. Kiekviena teatro sąvoka yra plati, apimanti smulkesnes sąvokas, procedūrinės žinias (tas, kurios padeda suprasti, „kaip“ ką nors atlikti, padaryti). Svarbu sutelkti mokinių dėmesį į svarbiausias ir plačiausias sąvokas, kad mokiniai susidarytų žinių sistemą, suprastų, kaip žinios ir gebėjimai siejasi tarpusavyje. Tada mokymasis bus sąmoningas, įgytas žinias ir gebėjimus jie galės perkelti ir panaudoti kitose situacijose. Jeigu sąvokos susijusios su teatro raiška, geriau, kai jas mokiniai išsiaiškina dalyvaudami praktinėje veikloje, stebėdami jų taikymą ir patys taikydami. Vėliau, atitrauktai nuo praktikos, rekomenduojama dar kartą aptarti jų turinį, reikšmę. Mokant teatro suvokimo, galima pirmiau paaiškinti sąvokas, o paskui jas taikyti – analizuoti spektaklį, kontekstą teatro kultūros bruožus ir pan.

**Uždaviniai.** Mokiniai: 1) žaisdami atsipalaiduos, nusiramins, imsis kūrybinės iniciatyvos; 2) nusakys teatro mokymosi lūkesčius; 3) suformuluos darbo taisykles; 4) įvardys esamą asmeninį požiūrį į teatrą.

Pamokos uždavinys – tai konkretus, pamatuojamas ugdymo rezultatas, kurį tikimasi pasiekti per pamoką. Rezultatą gali rodyti tiesiog atliktos veiklos arba atlikimo kokybės požymiai (mokinių įsitraukimo laipsnis, kūrybiškumas, sutartų taisyklių laikymasis, kt.), pagilėjusios mokinių žinios ir supratimas, pagerėję gebėjimai. Šiuos parametrus apgalvoja ir pasirenka mokytojas. Uždaviniai pamokos pradžioje aptariami su mokiniais, jei reikia, pakoreguojami. Tai sutartis su mokiniais, ko bus mokomasi ir kas bus išmokta.

**1 dalis – 20 min. Pasisveikinimas. Apšilimas, pratybos.** Dienos klausimas: „Kaip jaučiatės?“. Mokytojas nusako pamokos uždavinius ir ko iš mokinių tikisi. Žaidimas „Siųsk judesį“. Mokytojas parodo šalia esančiam mokiniui kokį nors judesį, pavyzdžiui, suploja, su intencija, kad šis tą judesį perimtų ir siųstų kitam. Apsukus ratą, judesys pakeičiamas, tempas pagreitinamas. Mokytojas pasiunčia dar vieną judesį. Jei grupė dirba darniai, galima siųsti ir trečią. Tikslas – mokiniai turi iš eilės spėti perduoti keletą skirtingų judesių. Žaidimas „Laisva kėdė“. Mokiniai susėda ratu, viena kėdė paliekama laisva. Mokytojas atsistoja į vidurį ir sako: „Vietomis keičiasi tie, kurie yra su batais“. Visi persėda. Tas, kuris lieka neatsisėdęs, stovi viduryje ir kelia sąlygą savo nuožiūra.

**Kvietimas rodyti iniciatyvą.** Mokytojas pakviečia mokinius pasiūlyti žaidimą, paaiškinti jo taisykles. Jei kas nors pasiūlo, tuomet pažaidžiamas dar vienas žaidimas. Užduotis „Išsiskirstyti erdvėje“. Tikslas: išsiskirstyti po patalpą taip, kad atstumas tarp draugų ir baldų, sienų būtų vienodas. Vėliau sueinama į būrį ir vėl išsiskirstoma po erdvę, tačiau dabar bėgant. Kartojama: „į būrį“ ir „išsiskirstyti šokinėjant“, „į būrį“ ir „išsiskirstyti šliaužiant“ ir t. t. Užduotis „Susirask draugą“. Mokytojas paprašo visų užsimerkti. Po pauzės mokiniai atsimerkia, ir du mokiniai, kurie vienas kitą pamato pirmiausia (susiduria jų žvilgsniai), tampa draugais.

**2 dalis – 40 min. Lūkesčiai.** Užduotis „Paklausk draugo“. Mokiniai porose vienas kitam papasakoja, ko jie tikisi iš teatro pamokų. Tai turi būti 2 teigiami dalykai ir 1 neigiamas (pvz., *kad nereiks vaidinti*). **Lūkesčių išsiaiškinimas.** Mokiniai papasakoja, ką išgirdo vienas iš kito. Tuo metu 2–3 mokiniai ant popieriaus lapų užrašo teigiamus lūkesčius (neigiamus įsiminsime). **Mokytojo plano pristatymas.** Mokytojas nurodo, kiek realūs yra mokinių lūkesčiai. Pristato numatytą vienų ar dvejų metų planą: kokie pamokų ciklai, kokio pobūdžio užduotys, kaip bus vertinama, pakomentuoja, kaip pakoreguos planą pagal mokinių pageidavimus. Parodo pereinamųjų metų mokinių darbų vaizdo įrašą, pakomentuoja jų kūrybinius ieškojimus, geriausiai pavykusius sprendimus. **Grupės taisyklių formulavimas.** Mokiniai pasiūlo 3–4 taisykles, kurios padėtų gerai organizuoti darbą per teatro pamokas. Mokytojas pateikia savo reikalavimus, susitariama, kad dėl galutinio varianto bus apsispręsta kitą pamoką.

**3 dalis – 20 min. Koks teatras patinka? Diskusija.** Pažiūrime *You tube* vaizdo medžiagą „Keistuolių teatro XXIV sezono pristatymas (2011-09-23)“. Ką žinote apie šį teatrą? Kokius spektaklius esate matę? Koks teatras patinka? Koks nepatinka? Mokiniais išsakius skirtingas žinias ir vertinimus, susitariama, kad iki mokymosi etapo pabaigos daugiau dėmesio bus kreipiama į mokyklos ar savivaldybės (artimiausio kultūros centro) teatrinę veiklą, jei bus galimybė, bus žiūrimi spektakliai. Su šia veikla bus susijusi viena iš vertinimo užduočių.

**4 dalis – 5 min. Refleksija.** Klausimai: „Kaip praėjo ši diena?“, „Ar pavyko atsipalaiduoti?“ Namų užduotis – parinkti kitai pamokai smagų apšilimo žaidimą.

**3–4 pamokos.** Pagrindinė sąvoka: personažo tikslas.

**Uždaviniai.** Mokiniai: 1) įtvirtins laisvumo sąvokos supratimą ir vartojimą; 2) išmoks vis labiau atsipalaiduoti, ims rodyti kūrybinę iniciatyvą; 3) išmoks išsikelti personažo tikslą ir jo siekti kūrybingai panaudodami priemones.

**1 dalis – 25 min. Pasisveikinimas. Apšilimas, pratybos. Dienos klausimas.** Mokytojas papasakoja anekdotą: Jonukas vėluoja į spektaklį. Jį pasitinka budėtoja ir sako: „Eik, tik tyliai tyliai“. Tada Jonukas klausia: „O ką, ar jau visi miega?“ Mokiniai nusijuokia, atsipalaiduoja. Po pauzės mokytojas klausia: „Kaip pasireiškia įtampa ir kodėl ji trukdo?“ Mokytojas išklauso atsakymus, bet jų nekommentuoja (didelė dalis atsakymų bus teisingi; svarbu, kad kiekvienas mokinyš jaustų, jog gali išsakyti savo supratimą). Pakartojamas **žaidimas *Siųsk judesį. Kvietimas rodyti iniciatyvą.*** Mokiniai pakviečiami pasiūlyti savo žaidimą, paaiškinti taisykles. Pakartojama **užduotis, reikalaujanti orientuotis erdvėje.** Išsidėstyti vienodu atstumu erdvėje, bėgti, judėti imituojant nesvarumo būklę, bridimą per aukštą žolę, kitus pojūčių atminties ir kūrybinės raiškos reikalaujančius būdus. **Užduotis.** Grupės nariai turi sustoti į eilę pagal gimimo mėnesį ir dieną. Tai turi būti padaryta nesikalbant žodžiais, „susikalbėti“ galima ženklais. Laikas – 5 min. **Refleksija.** Koks grupės narių elgesys padėjo atlikti užduotį? Koks – trukdė? **Užduotis.** Grupė nesikalbėdama turi sustoti į taisyklingą kvadratą, tai padaryti reikia susispaudus (apkabiname vienas kitą laikydami rankas už nugaros). Laikas – 7 min. „Susikalbėti“ galima ženklais. **Refleksija.** Koks grupės narių elgesys padėjo atlikti užduotį? Koks – trukdė? Aiškinimasis. Lentoje užrašomas klausimas: „Koks buvo grupės tikslas?“ – sustoti į eilę, vėliau – kvadratu. Kokiomis priemonėmis to siekė? Grupės nariai bandė vienas kitam „pasakyti“ judesiais, kam ir kur reikia stoti.

**2 dalis – 25 min.** Sąvokos „personažo tikslas“ supratimas ir taikymas. Paaiškinama sąvoka.

Personažo tikslas – yra tai, ko jis nori pasiekti. Rezultatas gali būti fizinis – pririnkti obuolių, įmesti į krepšį. Arba vidinis: parodyti, kad labai džiaugiasi tave sutikęs. Vaidinant teisingai išsikelti tikslą labai svarbu, tai pagrindinis būdas paversti aktorius elgesį scenoje tikslingu ir suprantamu. Jei aktorius sąmoningai tikslo neišsikelia, arba tikslas neaiškus, tada jo dėmesys krypsta į žiūrovus arba išlieka buitinis, neperkeltas į įsivaizduojamą situaciją, arba aktorius veikia mechaniškai (nesuvokdamas). Visais tokiais atvejais žiūrovai yra klaidinami ir painiojami. Personažo tikslai kiekvienoje sceninėje situacijoje yra vis kiti.

**Užduotis.** Veikti turint tikslą. Mokytojas be žodžių ką nors tikslingai veikia, pavyzdžiui, žaidžia tenisą. Sustingsta. Tada į jo vietą stoja mokinyš ir iš tos pačios pozos pradeda kitą tikslingą veiksmą – mėgina įmesti kamuolį. Mokytojui suplojus, mokinyš sustingsta. Jį pakeičia kitas su savo sumanytu tikslingu veiksmu ir t. t. **Refleksija.** Mokinių paklausama, koks buvo kiekvieno veikimo tikslas. **Užduotis.** Veikti su kėde taip, kad atsiskleistų personažo tikslas. Taisyklė: veikti spontaniškai, drąsiai vykdant pirmą kilusią mintį. Pavyzdžiui: atsisėsti tiesiog pailsėti; atsisėsti norint perskaityti laikraštį svarbų skelbimą, paspirti kėdę norint išlieti pyktį, užkliudyti kėdę netyčia einant pro šalį, apversti kėdę norint rasti tamsoje elektros jungiklį. **Refleksija.** Mokinių vėl

paklausoma, koks buvo kiekvieno veikimo tikslas? Ar tikslas buvo aiškiai atskleistas? Kokius patarimus galime duoti vienas kitam? **Užduotis.** Veikti be žodžių kiekvienam turint savo tikslą ir kartu – bendrą. Pavyzdžiui, dviese mūrija sieną. Kiekvienas partneris turi šiek tiek skirtingą tikslą – vienam labiau rūpi, kad siena būtų taisyklingai mūrijama, kitam – greičiau baigti darbą. Kiti pavyzdžiai: dviese šluoja kiemą, dengia stalą. **Refleksija.** Ar pavyko išsaugoti skirtingus personažo tikslus?

**3 dalis – 30 min.** Kūrybinis žinių taikymas. *Improvizacinių etiudų parengimas ir parodymas.* Mokiniai susiskirsto į grupes po 3–4. Jie išsitraukia lapelius, kuriuose nurodyta veiksmo vieta: Kaimo parduotuvė, Paroda-pardavimas, Maža kavinukė, Turgus. Mokiniam skiriama 5–6 min. sukurti etiudą, kuriame veiktų pardavėjas ir pirkėjas. Etiude turi būti atskleisti skirtingi kiekvieno personažo tikslai. Mokiniai grupėse trumpai pasitaria dėl tikslų ir galimų raiškos priemonių (veiksmų, žodžių). Paskui grupės parodo etiudus. Vertinama atsižvelgiant į tai, kaip pavyko išsikelti ir atskleisti kiekvieno personažo tikslą, atkreipiamas dėmesys į kūrybingą raiškos priemonių naudojimą.

**4 dalis – 10 min. Refleksija.** Peržiūrimos grupės taisyklės, kurios liko užrašytos po praeitosios pamokos, jei reikia, jos pakoreguojamos, patvirtinamos.

**Klausimai:** Kaip praėjo ši diena?, Ar pavyko atsipalaiduoti? Namų užduotis – parinkti kitai pamokai smagų apšilimo žaidimą. **Atsisveikinimas.**

**5–6 pamokos.** Pagrindinė sąvoka: išorinės ir vidinės personažo aplinkybės.

**Uždaviniai.** Mokiniai: 1) atliks psichofizinio trenavimo žaidimus ir pratimus, padedančius geriau valdyti vidinius procesus (dėmesį, vaizduotę, mąstymą) ir kūną, judesį, balsą; 2) išmoks perteikti kūno judesiais, žodžiais, balso intonacijomis išorines fizines ir vidines personažo aplinkybes.

**1 dalis – 30 min. Pasisveikinimas. Apšilimas, pratybos. Dienos klausimas.** „Jei būčiau indėnas, koku vardu pasivadinčiau?“ (Narsioji Širdis ir pan.). Pakartojamas **žaidimas** „Siųsk judesį“. **Žaidimas** darniam veikimui „Skaičiuoti atgal su judesiu“. Tikslas: visiems kartu ir greitu tempu skaičiuoti nuo 5 iki 1 mosuojant kaire ranka, paskui taip pat skaičiuoti mosuojant dešine ranka, paskui – mosuojant kaire koja ir galiausiai dešine koja. Žaidimas gali būti pakartotas siekiant, kad visi mokiniai veiktų vienodai greitu tempu ir tiksliai derindami judesius. **Žaidimas** „Šokinėti kart šalia esantiems“. Stovima ratu. Du šalia stovintys mokiniai davus komandą nesusitarę turi kartu pašokti į viršų ir tai pakartoti 3 kartus. Paskui kiti du ir t. t. Vėliau žaidimas sunkinamas: pašokti iš eilės trimis, keturiems, penkiems. Kartojama, kol mokiniams pavyksta susiorientuoti ir pašokti į viršų visiems kartu. **Pratimai.** Vaikščioti po erdvę išsikeliant realų tikslą, jaučiant kūną ir jį laisvai naudojant tikslui pasiekti. Pvz., eiti, kad išjungtum šviesą arba atidarytum duris. **Refleksija.** Ar pavyko išsikelti tikslus? Kodėl nepavyksta? (tai reikalauja didelio susikaupimo). **Pratimai balso skambumui lavinti.** Diafragminiam kvėpavimui pajauti – įkvėpti

ir iškvėpti pilvu, kt. Rezonavimo pratimas „mormorando“. Artikuliacijos pratimai. Pasiūsti frazę kaip įsivaizduojamą judesį (išstarti „šiandien vėjas“ – ir įsivaizduoti, kai ši frazė juda į tolį ir ją priima žiūrovai), o paskui paklausti, ar šiandien šalta? ir įsivaizduoti, kaip frazė grįžta į mane. **Refleksija.** Kaip jaučiuosi, kai įsivaizduoju skraidančius žodžius? Kodėl tai svarbu vaidinant? Paimti tikrą daiktą (dėžutę) ir pasakyti frazę „Ar ši dovana man?“ naudojant vis skirtingą intonaciją (santykį). **Refleksija.** Kurios intonacijos buvo ryškiausios? Natūralios, be įtampos?

**2 dalis – 20 min.** Sąvokos „personažo išorinės ir vidinės aplinkybės“ supratimas ir taikymas. Paaiškinama sąvoka.

Išorinės fizinės personažo aplinkybės yra tos, kurios personažą supa ir veikia jo emocinę būseną. Pavyzdžiui, lietus – dėl jo personažas gali sušlapti. Arba priešais pasirodęs šuo – jis gali išgąsdinti. Vaidinant išorinės aplinkybės yra pavaizduojamos reaguojant fiziniaisi veiksmais – nubraukia lietaus lašus, atšoka atgal nuo įsivaizduojamo šuns. Visi šie išorinių aplinkybių pavaizdavimo ir reagavimo veiksmai priklauso nuo personažo tikslo ir nuo jo vidinių aplinkybių – emocinės būsenos, norų, minčių, siekių. Jei, pavyzdžiui, personažui sulaukti draugo yra nepaprastai svarbu (jie rengiasi kartu išvykti į oro uostą), tada lietus – tik menkniekis. Atitinkamai ir pavaizdavimo bei reagavimo į lietų veiksmai tėra nežymūs. Visais atvejais išorinės aplinkybės yra mažiau svarbios nei vidinės. Šioje situacijoje daug svarbiau, kad aktorius panaudotų įvairius laukimo veiksmus, atskleistų nekantravimą, kylančią įtampą (draugas vis nepasirodo, o laika eina!).

**Diskusija.** Ekrane parodoma nuotrauka ir mokinių klausama: „Kokios yra šio personažo išorinės aplinkybės? Ir kokios – vidinės?“ Prašoma, kad mokiniai savo atsakymus-spėjimus motyvuotų išoriškai matomais personažų mimikos, žvilgsnio išraiškos, drabužių, laikysenos požymiais. Aptariamos 3–4 nuotraukos.

**3 dalis – 30 min.** Kūrybinis žinių taikymas. **Improvizacinių etiudų parengimas ir parodymas.** Visi vaikšto po erdvę ir sustingsta, užsimerkia. Kai atsimerkia, du mokiniai, kurie pirmi vienas kitą pamato, tampa partneriais. Skiriama užduotis: sukurti etiudą „pasisveikinimas“. Iš jo parodymo turi būti aišku, kokie du personažai veikia, kokios yra situacijos išorinės aplinkybės, kokios kiekvieno personažo vidinės aplinkybės.

Parodžius vertinama ir teikiamas grįžtamasis ryšys.

**4 dalis – 10 min. Refleksija. Klausimai:** „Kaip jaučiuosi?“. Svarbu, kad mokiniai kalbėtų savo kūno potyriais, tikrais asmeniniais išgyvenimais – visa tai padės jiems būti savimi, tapti autentiškesniems gyvenime ir kūryboje. Peržiūrimos grupės taisyklės, aptariama, ar visiems pavyko jų laikytis, jei nepavyko, tai kodėl. Namų užduotis – parinkti kitai pamokai smagų apšilimo žaidimą. **Atsisveikinimas.**

**7–8 pamokos.** Pagrindinė sąvoka: spontaniška improvizacija (kuriant istoriją).

**Uždaviniai.** Mokiniai: 1) atliks psichofizinio trenužo žaidimus ir pratimus, padedančius geriau valdyti vidinius procesus (dėmesį, vaizduotę, mąstymą) ir kūną, judesį, balsą; 2) išmoks spontaniškai improvizuoti istoriją ir kūrybiškai panaudoti raiškos priemones.

**1 dalis – 20 min. Pasisveikinimas. Apšilimas, pratybos. Dienos klausimas.** Kodėl gaidys užsimerkęs gieda? Į šį klausimą mokiniai turi atsakyti spontaniškai, per ilgai negalvodami ir surasdami vis kitokį paaiškinimą. Kartojami jau žinomi orientavimosi erdvėje, tikslingo veikimo grupė, balso lavinimo žaidimai ir pratimai, mokiniai paskatinami rodyti iniciatyvą ir pasiūlyti savo žaidimą, dažnai reflektuojama. **Pratimas** grupės formavimui: sustoti visiems ratu, užsimerkti ir spontaniškai po vieną suskaičiuoti iki 20. Jei skaičių vienu metu ištaria keli mokiniai, pradedama nuo pradžių. **Refleksija.** Kaip jaučiatės? Ar buvo sunku? Nesunku? Kodėl?

**2 dalis – 35 min. Istorijos kūrimas laisvai, spontaniškai improvizuojant. Paaiškinimas.**

Laisva, spontaniška improvizacija yra neįreiminta. Tokia improvizacija skirta pažadinti laisvas asociacijas, intuiciją, drąsą. Tam, kad improvizuotum, būtina atsipalaiduoti ir greitai mąstyti, t. y. pasitikėti kilusia mintimi ir ja pasinaudoti, – visa tai leidžia lengvai prisitaikyti prie situacijos (ne konfrontuoti su ja!) ir suteikia pasitikėjimo.

**Užduotis.** Visi sėdi ratu. Kuriamas pasakojimas pridedant po vieną žodį. Paskui – pridedant po sakinį. Vėliau – pridedant sakinį, kuriame būtų, pavyzdžiui, žodis „baltas“. Dar vėliau – vienas sako sakinį, pradėdamas „**laimė**, aš jau vienuoliktokas“, kitas turi pradėti „**nelaimė**, reikia daug mokytis“, tada kitas tęsia „**laimė...**“ ir t. t.

**Vaizdo medžiagos analizė.** Pažiūrėti *you tube* vaizdo medžiagą „Pagauk kampa“. Kontaktinė improvizacija be raidžių „L“ ir „T“. Užduotis: trumpai atpasakoti, kokią istoriją vienas paskui kitą pasakoja aktoriai? Kodėl jiems pavyksta sukurti palyginti nuoseklų pasakojimą? Į ką aktoriai sutelkia dėmesį?

**3 dalis – 25 min. Kūrybinis žinių taikymas. Improvizuotų istorijų kūrimas. Užduotis.** Visi sėdi ratu ir kuria istoriją pasakydami po žodį, kuriame nebūtų *e* raidės. Tas, kuris pasako, iškrenta. **Užduotis.** Visi sėdi ratu, išsiskaičiuojama pirmais–trečiais. Pirmi ir antri pasako po vieną sakinį. Tie, kurie yra tretieji, turi pasakyti, koks įvykis atsitinka. Jei reikia, tretieji gali pridėti daugiau sakinių, kad įvykis būtų aiškus ir motyvuotas. Vienas iš trečiųjų turi teisę istoriją ir pabaigti. **Užduotis.** Grupinė improvizacija (dalyvauja pusė klasė, kita pusė pabūna žiūrovais, vėliau apsikeičiama). Mokytojas nusako išorines aplinkybes:

„Geležinkelio stotis“. Mokiniai turi nutarti, kokie personažai veiks, kokie bus kiekvieno tikslai, vidinės aplinkybės, ką jie veiks, kokias mini situacijas sukurs. Parodžius improvizaciją, mokiniai įsivertina, vėliau gauna grįžtamąjį ryšį iš draugų ir mokytojo.

**4 dalis – 10 min. Refleksija. Klausimas:** „Kokią naudą improvizacija atneša gyvenime?“. Peržiūrimos grupės taisyklės, aptariama, ar visiems pavyko jų laikytis, jei nepavyko, tai kodėl. Namų užduotis – parinkti kitai pamokai smagų apšilimo žaidimą. **Atsisveikinimas.**

**9–10 pamokos.** Pagrindinė sąvoka: bendravimas su partneriu.

**Uždaviniai.** Mokiniai: 1) atliks psichofizinio trenužo žaidimus ir pratimus, padedančius geriau valdyti vidinius procesus (dėmesį, vaizduotę, mąstymą) ir kūną, judesį, balsą; 2) išmoks bendrauti su partneriu kūrybiškai panaudodami raiškos priemones.

**1 dalis – 20 min. Pasisveikinimas. Apšilimas, pratybos. Dienos klausimas.** Kodėl žmonės nori bendrauti? Kartojami jau žinomi orientavimosi erdvėje, tikslingo veikimo grupė, balso lavinimo žaidimai ir pratimai, mokiniai paskatinami rodyti iniciatyvą ir pasiūlyti savo žaidimą, dažnai reflektuojama.

**Pratimas** grupės formavimui. Sustoti po du vienas priešais kitą. Abu ištiesia rankas, ant abiejų rankų smilių uždėdama plona lazdelė. Šią lazdelę abu mokiniai turi nuleisti ant žemės taip, kad visą laiką smiliai liestų lazdelę. Jei pirštai atitrūksta, pradėdama nuo pradžių. **Refleksija.** Kaip jaučiatės? Ar buvo sunku? Nesunku? Kodėl? Ką reikia daryti, kad būtų lengviau nuleisti lazdelę?

**2 dalis – 35 min. Bendravimas su partneriu laisvai, spontaniškai improvizuojant. Paaiškinimas.**

Bendraujant scenoje svarbiausia – gerai suvokti partnerį, jį girdėti, matyti ir reaguoti, kurti veiksmus atsižvelgiant į savo personažo aplinkybes ir tikslą. Bendraujant reikia jautrumo partneriui, bet ir nepamiršti savojo personažo.

**Vaizdo medžiagos analizė.** Pažiūrėti *you tube* vaizdo medžiagą „Pagauk kampa. Stovi, sėdi, pasilenkęs“. **Užduotis.** Kokią istoriją vienas paskui kitą pasakoja aktoriai? Kodėl jiems pavyksta sukurti palyginti nuoseklų pasakojimą? Į ką aktoriai sutelkia dėmesį? **Užduotis pagal matytą medžiagą:** sustoti po tris ir sekti vienas paskui kitą istoriją pagal tas pačias taisykles: vienas turi būti atsistojęs, kitas – pasilenkęs, dar kitas – atsisėdęs. **Refleksija.** Ar sunku? Kas sunku? Ką reikia daryti, kad sektųsi? **Užduotis.** Dialogas tarp skirtingų personažų. Vienas mokinys padaro judesiu kokią nors figūrą, pavyzdžiui, iškelia į viršų rankas, tartum būtų belaisvis ir pradeda pasakoti istoriją: „Pasigailėkite manęs, aš pasiduo“, o kitas mokinys padaro judesiu kontrastingą figūrą, pavyzdžiui, pakelia koją į viršų kaip baleto šokėjas ir sako: „Na, gerai, bet kur tavo draugas?“, tada pirmasis padaro dar kitą figūrą, pavyzdžiui, meta kamuolį į krepšį ir sako: „Aš ką tik mačiau, kaip jis pravažiavo dviračiu“ ir t. t. **Užduotis.** Lentoje užrašoma frazė: „Kur vakar buvai?“ Mokiniai pasiskirsto į grupes

ir sukuria kaip galima daugiau situacijų panaudodami neįprastus, fantastiškus personažus, kurie motyvuotai galėtų ištartį šią frazę. Paskui jas paaiškina. Laimi ta grupė, kuri daugiausia pateikia sukurtų situacijų.

**3 dalis – 25 min. Kūrybinis žinių taikymas.** Mokiniai keletą kartų pažiūri R. Tumino spektaklio „Maskaradas“ ištrauką iš CD vaizdo medžiagos „Menų pažinimas. Teatras“. Trumpai spektaklis pristatomas. Diskutuojama apie tai, kaip personažų scenose derinamos realistinės ir hiperbolizuotos bendravimo raiškos priemonės, prašoma mokinių juos atpažinti, pakomentuoti. Taip pat analizuojama Yanos Ross spektaklio „Bembilenda“ ištrauka, atkreipiant mokinių dėmesį į realistines psichologines ir metaforines personažų bendravimo priemones.

**4 dalis – 10 min. Refleksija. Klausimas.** „Ką norėčiau palikti, o ką norėčiau pasiimti iš šios dienos?“. Peržiūrimos grupės taisyklės, aptariama, ar visiems pavyko jų laikytis, jei nepavyko, tai kodėl. Namų užduotis – dviese pasirinkti ir pristatyti įdomią bendravimo situaciją iš spektaklio (naudojant *you tube* vaizdo medžiagą). **Atsisveikinimas.**

**11–12 pamokos.** Pagrindinė sąvoka: bendravimas su žiūrovais.

**Uždaviniai.** Mokiniai: 1) atliks psichofizinio trenavimo žaidimus ir pratimus, padedančius geriau valdyti vidinius procesus (dėmesį, vaizduotę, mąstymą) ir kūną, judesį, balsą; 2) išmoks bendrauti su žiūrovais kūrybiškai panaudodami raiškos priemones.

**1 dalis – 35 min. Pasisveikinimas. Apšilimas, pratybos. Dienos klausimas.** Ar publikos reikia bijoti, ar – ją mylėti? Kartojami jau žinomi saikingą laisvumą, fizinį ir vidinį aktyvumą, balso skambumą, taisyklingą tartį lavinantys **pratimai bei žaidimai**, naudojama **refleksija**. **Žaidimas** „Atspėk žiūrovų mintį“. Vienas mokinytis išeina už durų. Grupė susitaria, kokį judesį ar veiksmą grįžęs draugas turės atlikti (pavyzdžiui, atsistoti ant kėdės ir stovėti viena koja). Grįžusysis turi reaguoti į žiūrovų plojimus ir mėginti atspėti, ką jis turi padaryti. Žiūrovai ploja panašiai kaip žaidžiant „šilta – šalta“, kai draugas artėja prie norimo judesio, plojama garsiau, kai tolsta - pritylama. **Refleksija.** Ar sunku sekti žiūrovų reakcijas, jas teisingai „skaityti“? **Žaidimas** „Kuris lyderis?“ Mokiniai sustoja po du, vienas iš jų yra veidrodis ir sinchroniškai atspindi tai, ką daro kitas: pajuda, pasako žodį, nusišypso. Po kurio laiko vaidmenimis apsikeičiama. Dar vėliau mokiniai turi veikti taip, kad būtų neaišku, kuris iš jų yra lyderis, o kuris – veidrodis. Pasitreniravus, mokiniai pasirodo po du. Laimi ta pora, kuri veikia neišsiduodama ir prikaustydama žiūrovų dėmesį ilgiausiai.

**2 dalis – 30 min. Bendravimas su žiūrovais laisvai, spontaniškai improvizuojant. Paaiškinimas.**

Bendravimas su žiūrovais gali vykti tiesiogiai, taip bendrauja renginių vedėjai, konferansjė. Tačiau atliekant meninį vaidmenį su žiūrovais, bendravimas su žiūrovais vyksta taip, tartum aktorius nuo žiūrovų būtų atskirtas nematoma stikline siena. Tai reiškia, kad visa, ką bedarytų aktorius – eitų, pasisuktų,

kalbėtų, kosčiotų, bendrautų su partneriu ir pan., yra meniniai ženklai; juos žiūrovai kaip paveiksle mato ir kaip koncerte girdi. Aktorius su žiūrovais bendrauja netiesiogiai, o per šiuos ženklus, jų prasmingą visumą. Tam, kad vyktų bendravimas su žiūrovais, kad ženklai būtų aiškūs ir perskaitomi (nebūtinai lengvai perskaitomi, priešingai, žiūrovams patinka pasukti galvą), aktorius turi veikti tinkamu tempu (ne per greitai ir ne per lėtai), jo siunčiami ženklai turi būti aiškiai matomi ir girdimi, raiškūs erdvėje.

**Diskusija.** Kuo įdomus žaidimas „kuris lyderis?“ žiūrovams? (žiūrovai nori atspėti santykius, kurie atskleidžiami tik palengva). Pažiūrims kelios mokinių namuose parinktos *you tube* vaizdo medžiagos (spektaklių ištraukos), paanalizuojama, kuo parodyta bendravimo scena gali būti įdomi žiūrovams (vertinimai, santykiai, bendravimo metu naudojamos raiškos priemonės). Kartu trumpai aptariama spektaklio tema, idėja, režisieriaus požiūris į problemą.

**3 dalis – 25 min. Kūrybinis žinių taikymas. Improvizacinių etiudų kūrimas „Paviljonas“.** Mokiniai susiskirsto į grupes po 3–4. Jie turi sugalvoti personažus, jų santykius, trumpus dialogus ir kokius menamus daiktus pavaizduos, „apvaidins“, t. y. judesiais pavaizduos tarsi piešinyje. Personažus gali sieti viena tema, pavyzdžiui, „skaičiavimo centras“. **Užduotis.** Bendrauti tarpusavyje perteikiant savo personažo ir įsivaizduojamo menamo daikto ryškumą. Etiudai įsivertinami ir teikiamas grįžtamasis ryšys iš žiūrovo pozicijų.

**4 dalis – 10 min. Refleksija. Klausimas.** „Ką nauja supratau apie teatrą?“. Peržiūrims grupės taisyklės, aptariama, ar visiems pavyko jų laikytis, jei nepavyko, tai kodėl. Namų užduotis – dviese pasirinkti ir pristatyti dar klasėje nežiūrėtą juokingą situaciją iš spektaklio (naudojant *you tube* vaizdo medžiagą). **Atsisveikinimas.**

**13–14 pamokos.** Pagrindinė sąvoka: personažo emocijų valdymas.

**Uždaviniai.** Mokiniai: 1) atliks psichofizinio trenavimo žaidimus ir pratimus, padedančius geriau valdyti vidinius procesus (dėmesį, vaizduotę, mąstymą) ir kūną, judesį, balsą; 2) išmoks bendrauti valdydami ir kūrybiškai naudodami emocines raiškos priemones.

**1 dalis – 25 min. Pasisveikinimas. Apšilimas, pratybos. Dienos klausimas.** Kodėl mums patinka juokingi dalykai? Kartojami jau žinomi saikingą laisvumą, fizinį ir vidinį aktyvumą, balso skambumą, taisyklingą tartį lavinantys **pratimai bei žaidimai**, naudojama **refleksija**. **Žaidimas improvizacijai ugdyti.** „Klounas ir žmogus“. Susiskirstoma po du. Vienas iš jų yra klounas ir rimta intonacija kitam sako tai, kas nėra iš pirmo žvilgsnio rimta. Pavyzdžiui, ar tu negalėtum užmigti ant šios kėdės? Kitas reaguoja taip, kaip žmogui įprasta: nustemba, klausia, kodėl ir pan. Rimtuolis turi rimta intonacija toliau įtikinti, kad ši mintis yra labai naudinga, rasti argumentų ir pan. Truputį pasitreniravus dviese, parodoma draugams. Vaidinantys klounus gali naudoti

būdingus judesius (plačius mostus, žingsnius). Įsivertinama ir vertinama, teikiamas grįžtamasis ryšys pagal tai, kaip klounui pavyksta valdyti emocijas (nesijuokti, rimtai tęsti sumanymą), o kitam – rodyti nustebimą, nesupratimą ir pan. **Refleksija.** Koks elgesys kelia juoką?

## **2 dalis – 25 min. Bendravimas laisvai, spontaniškai improvizuojant ir valdant emocijas. Paaiškinimas.**

Vaidinant reiškiamos emocijos nėra visai natūralios, jos sukeliamos tyčia, reikiamu laiku ir tokios, kokių reikia. Todėl vaidinant išmokstama emocijas valdyti, pirmiausia – sąmoningai valdyti savo reiškiamą santykį. Pavyzdžiui, pereiti per sceną galima lėtai ir atsainiai, arba linksmi, arba oriai. Šis santykis yra personažo santykis, kuris padeda teisingai atskleisti ir kitus personažo jausmus, emocijas, visą jų paletę. Tačiau emocijų raiška neturi būti per ryški, emocijos neturi būti atvirai „rodomos“. Kad nebūtų rodymo, aktorius pirmiausia turi galvoti apie personažo tikslą, nukreipti naudojamas priemones į tikslą, o emocijos visą šį sceninį aktoriaus veikimą tarytum palydi, nuspalvina, jos padeda sukurti atmosferą ir tikrąją scenos prasmę.

**Diskusija.** Kokį santykį reiškė klounas? O kokį – žmogus? Ar sunku buvo valdyti emocijas žaidžiant žaidimą „Nerimta yra rimta“? Ar vaidinti buvo smagu, nors klounai stengėsi atrodyti rimti? Pažiūrims 1–2 mokinių namuose parinktos *you tube* vaizdo medžiagos (spektaklių ištraukos), paanalizuojama, kuo parodyta juokinga scena yra įdomi, aptariama, kaip aktoriai valdo emocijas. Kartu trumpai aptariama spektaklio tema, idėja, režisieriaus požiūris į problemą.

**3 dalis – 30 min. Kūrybinis žinių taikymas.** Viduryje padedama kėdė. Kiekvienas mokinys pasirenka sau kokį nors personažą, pvz., žvėrelį ir panaudoja kėdę savo, kaip personažo, santykiui išreikšti. Pavyzdžiui, meška oriai atsisėda, vilkas nelaimingai klesteli ir pan. **Refleksija.** Ko reikia, kad perteiktum personažo santykį? (valdyti kūną ir emocijas, šias priemones drąsiai panaudoti sumanytai minčiai reikšti). **Improvizacinių etiudų kūrimas** „Žvėrelių nuotykių“. Mokiniai susiskirsto į grupes po 3–4. Jie turi pasirinkti personažus ir sukurti etiudą, kuriame kiekvienas personažas turėtų trumpą dialogą ir būtų panaudoti menami daiktai. Parodžius etiudus, įsivertinama ir įvertinama pagal tai, kaip mokiniams pavyko pasirinkti ir perteikti personažo santykį ir emocijas.

**4 dalis – 10 min. Refleksija. Klausimas.** „Ką nauja supratau apie vaidybą?“. Peržiūrims grupės taisyklės, aptariama, ar visiems pavyko jų laikytis, jei nepavyko, tai kodėl. **Atsisveikinimas.**

**15–16 pamokos.** Diagnostinės teatro raiškos užduoties atlikimas.

**Uždaviniai.** Mokiniai: 1) toliau lavins kūno ir balso valdymo gebėjimus; 2) pasirėngs ir atliks teatro raiškos vertinimo užduotį.

**1 dalis – 10 min. Pasisveikinimas. Apšilimas, pratybos. Dienos klausimas.** „Ar sunku mokytis teatro?“. Pakartojami jau žinomi saikingą laisvumą, fizinį ir vidinį aktyvumą, balso skambumą, taisyklingą tartį lavinantys **pratimai bei žaidimai**.

**2 dalis – 20 min. Pasirengimas.** Mokiniais teikiama diagnostinė užduotis iš teatro raiškos. Susiskirstyti į grupes ir sukurti improvizacinį etiudą tema „Seniai seniai“. Grupelėse būtina pasirinkti personažus, apgalvoti jų vidines aplinkybes, tikslus, santykius su kitais personažais, sumanyti trumpus dialogus. Kartu su mokiniais sukuriama vertinimo kriterijai ir pasiekimų lygių aprašai (rubrikos).

Kriterijai	Patentinas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Saikingas laisvumas	Šiek tiek susikaustęs, trūksta laisvumo	Atsipalaidavęs, bet ne visada laisvumas valdomas ir yra saikingas	Laisvumas valdomas ir yra saikingas
Personažo tikslas	Kai kada aiškus	Dažniausiai aiškus	Visą laiką aiškus
Personažo santykiai	Kai kada išryškėja per daug, kai kada – nepakankamai	Santykiai beveik visą laiką pakankamai ryškūs	Santykiai visą laiką atskleidžiami ryškiai ir nuosekliai
Veiksmų ir dialogo naudojimas	Ne visi veiksmai ir dialogas nukreipiami į tikslą	Dauguma veiksmų ir žodžių nukreipiami į tikslą	Visa personažo kalba ir veiksmai yra tikslingi (nukreipti į tikslą)

**3 dalis – 35 min. Užduoties atlikimas. Sukurtų improvizacinių etiudų parodymas.**

**4 dalis – 25 min. Įsivertinimas ir įvertinimas.** Mokiniai įsivertina savo parodytus etiudus pažymėdami ties kiekvienu kriterijumi pasiektą lygį. Paskui įvertina žodžiu bendraklasiai ir mokytojas.

**Refleksija. Klausimas.** „Kaip jaučiuosi?“ Peržiūrimos grupės taisyklės, aptariama, ar visiems pavyko jų laikytis, jei nepavyko, tai kodėl. **Atsisveikinimas.**

**17–18 pamokos.** Diagnostinės teatro suvokimo užduoties atlikimas.

**Uždaviniai.** Mokiniai: 1) toliau lavins kūno ir balso valdymo gebėjimus; 2) pasirengs ir atliks teatro suvokimo vertinimo užduotį; 3) 3) numatys tolesnio mokymosi uždavinius.

**1 dalis – 10 min. Pasisveikinimas. Apšilimas, pratybos. Dienos klausimas.** „Kas šiandien įvyko netikėto?“. Pakartojami jau žinomi saikingą laisvumą, fizinį ir vidinį aktyvumą, balso skambumą, taisyklingą tartį lavinantys **pratimai bei žaidimai**.

**2 dalis – 20 min. Pasirengimas.** Mokiniam teikiama diagnostinė užduotis iš teatro suvokimo. Mokiniai keletą kartų peržiūri *you tube* vaizdo medžiagą. Pakui atsako į klausimus: 1) Kokie personažai veikia? 2) Koks numanomas kiekvieno personažo tikslas? 3) Kokiomis raiškos priemonėmis aktoriai atskleidžia savo personažą (analizuoti judesius, veiksmus, kostiumo detales, kalbą ir intonacijas)? 4) Kokia tema, problema sprendžiama šioje vaizdo medžiagoje? 5) Koks atsiskleidžia režisieriaus požiūris? 6) Kaip pasikeitė ar nepasikeitė mano požiūris į teatrą, kai pradėjau lankyti teatro pamokas? Kartu su mokiniais sukuriama vertinimo kriterijai ir pasiekimų lygių aprašai (rubrikos). Visų 6 klausimų atsakymai vertinami pagal tai, ar jie išsamūs (aukštesnysis lygis), ar pakankami (pagrindinis lygis), ar fragmentiški (patenkinamas lygis).

**3 dalis – 30 min. Užduoties atlikimas raštu.** Dar kartą pademonstruojama vaizdo medžiaga.

**4 dalis – 25 min. Įsivertinimas ir įvertinimas.** Mokiniai skaito atsakymus ir įsivertina savo atsakymus pažymėdami ties kiekvienu kriterijumi pasiektą lygį. Paskui įvertina žodžiu bendraklasiai ir mokytojas. Baigiant mokymosi etapą (ciklą), mokiniai numato, ko norėtų ir galėtų išmokti per teatro pamokas per kitą mokymosi etapą (ciklą).

**Refleksija. Klausimas.** „Kaip jaučiuosi?“ Peržiūrimos grupės taisyklės, aptariama, ar visiems pavyko jų laikytis, jei nepavyko, tai kodėl. **Atsisveikinimas.**

### **Trumpalaikio (18 pamokų) mokymosi etapo (ciklo) „BANDYMAI“ planas 11 (3 gimnazijos) klasei**

Tai antrasis nuoseklaus teatro mokymo ir mokymosi etapas (ciklas). Planas parengtas pagal Teatro bendrąją programą viduriniam ugdymui.

**Trukmė:** 18 pamokų.

**Tikslas** – sudaryti sąlygas mokiniams sukaupti teatro kūrybos ir suvokimo patirtį, reikšmingą jų dvasinei brandai, kompetencijų plėtote, mokymuisi ir darbui, poreikiui dalyvauti kultūriniame gyvenime.

**Vertinimas:** formuojamasis vertinimas, vertinimo (diagnozavimo) užduotys mokymosi etapo (ciklo) pabaigoje.

<b>Mokinių pasiekimai</b>
<b>Nuostatos:</b>

## Mokinių pasiekimai

- nebijoti atskleisti ir priimti savo jausmus, mintis, kūrybinius sumanymus;
- prisidėti prie geranoriškos, kūrybiškos atmosferos kūrimo;
- bendradarbiauti, prisiimant atsakomybę už savo indėlį į bendrą veiklą;
- siekti geriausio rezultato.

### Gebėjimai, žinios ir supratimas

1. Analizuoti ir vertinti kitų sukurtus etiudus pagal temos aktualumą, problemos ir idėjos atskleidimą. Išsiaiškinti, kokiomis priemonėmis sukuriamas scenos vyksmas (pavyzdžiui, reportažas iš įvykio vietos su antrame plane veikiančiais personažais), kaip sukuriama atmosfera.
2. Pasirinkti aktualią temą ir pagal ją – literatūros kūrinį (ištrauką). Apibūdinti temą, idėją, kurią norėtų perteikti etiude.
3. Vertinti savo ir draugų pasirinktus tekstus pagal sutartus kriterijus (aktualumas, bendrąsias žmogaus vertybes ginanti idėja, kt.).
4. Dirbant grupėje režisieriumi ar aktoriumi, kitu kūrėju, numatyti etiudo raiškos priemones. Jas koreguoti atsižvelgiant į vertinimus ir pasiūlymus.
5. Dirbant grupėje išbandyti ir atrasti geriausius sprendimus. Juos vertinti pagal sutartus 1–2 kriterijus (įvykio išryškinimas, 2–3 epizodų komponavimas).
6. Dalyvauti rodant etiudą. Pagal sutartus kriterijus pristatyti etiudą.
7. Analizuoti savo mokyklos ar vietos bendruomenės teatro veiklą (režisieriai, pastatymai, juose keliamos problemos).
8. Apibūdinti, kaip teatras formuoja bendruomenės kultūrinį įvaizdį.

**1–2 pamokos.** Mokiniai: 1) toliau lavins kūno ir balso valdymo, bendravimo gebėjimus; 2) išanalizuos 2-ą etiudų vaizdo medžiagą ir nusakys temos aktualumą, kokiomis siužeto konstravimo, personažų interpretavimo ir santykių, veiksmų, kalbos priemonėmis atskleidžiama problema (konfliktas) ir idėja.

**Metodai:** pratimai, žaidimai, vaizdo medžiagos peržiūra 2–3 kartus, komentavimas; savarankiška analizė ant popieriaus lapų; analizės pristatymas; įsivertinimas ir grįžtamasis ryšys; refleksija.

**3–4 pamokos.** Mokiniai: 1) toliau lavins kūno ir balso valdymo, bendravimo gebėjimus; 2) išanalizuos kitų 2-ų etiudų vaizdo medžiagą ir nusakys, kokiomis priemonėmis sukuriamas scenos vyksmas (kokie epizodai, kaip jungiami), kaip sukuriama atmosfera.

**Metodai:** pratimai, žaidimai, vaizdo medžiagos peržiūra 2–3 kartus, komentavimas; planavimas (mokiniai suplanuos, kiek laiko reikės užduočiai atlikti), atliks analizę ir pristatys rezultatus pasirinktomis priemonėmis (ant popieriaus lapo, dar kartą žiūrindami vaizdo medžiagą ir mokiniams – pasirinktos srities ekspertams ją komentuojant ar dar kt.); įsivertinimas ir grįžtamasis ryšys; refleksija.

**5–6 pamokos.** Mokiniai: 1) toliau lavins kūno ir balso valdymo, bendravimo gebėjimus; 2) išnagrinės 2–3 pateiktus prozos tekstus (iki 0,5 puslapio apimties) ir pasirinks iš jų vieną atsižvelgdamas į temos aktualumą; 3) apibūdins temą, idėją, kurią norėtų perteikti etiude.

**Metodai:** pratimai, žaidimai, tekstų nagrinėjimas grupėse; rezultatų pristatymas naudojant „sustingusius vaizdus“ (jais perteikti temą, idėją) ir personažų (režisieriaus, aktorių) argumentavimą (kiekvienas „sustingęs vaizdas“, jo turinys ir prasmė paaiškinama pacituojant teksto žodžius, įvaizdžius).

**7–8 pamokos.** Mokiniai: 1) toliau lavins kūno ir balso valdymo, bendravimo gebėjimus; 2) išsiaiškins mokyklos teatro tradicijas ir pasiekimus; 3) apibendrins, kaip teatras formuoja bendruomenės kultūrinį įvaizdį.

**Metodai:** pratimai, žaidimai; reali ar neakivaizdinė ekskursija į mokyklos teatrą (patalpos, dokumentai ir vaizdo medžiaga, liudijanti mokyklos teatro tradicijas, pastatytus spektaklius, pripažinimą, dalyvių atsiliepimai apie teatro reikšmę jų asmeniniame gyvenime); išvados ir apibendrinimai panaudojant

<b>Mokinių pasiekimai</b>
vaidmenų žaidimą (mokiniai – žurnalistai ima interviu iš mokinių – ekskursijos dalyvių, kiti mokiniai tuo metu – iš galinčių duoti interviu mokyklos vadovų, kitų mokytojų, grįžę pristato medžiagą); įsivertinimas ir grįžtamasis ryšys; refleksija.
<b>9–10 pamokos.</b> Mokiniai: 1) toliau lavins kūno ir balso valdymo, bendravimo gebėjimus; 2) dirbdami grupėje režisieriumi ar aktoriumi, kitu kūrėju, numatys etiudo raiškos priemones (įvykio išryškinimas, 2–3 epizodų komponavimas, personažų tikslai, vidinės ir išorinės aplinkybės). <b>Metodai:</b> pratimai, žaidimai; kūrybinis darbas grupėse; rezultatų pristatymas: etiudo struktūra – piešiniai; „karšta kėdė“ – personažai atsakinėja į klausimus (tikslai kiekviename epizode, juose esančios vidinės ir išorinės aplinkybės); įsivertinimas ir grįžtamasis ryšys; refleksija.
<b>11–12 pamokos.</b> Mokiniai: 1) toliau lavins kūno ir balso valdymo, bendravimo gebėjimus; 2) dirbdami grupėje režisieriumi ar aktoriumi, kitu kūrėju, pakoreguos etiudo raiškos priemones (įvykio išryškinimas, 2–3 epizodų komponavimas, personažų tikslai, vidinės ir išorinės aplinkybės) atsižvelgiant į vertinimus ir pasiūlymus. <b>Metodai:</b> pratimai, žaidimai; rezultatų pristatymas: etiudo struktūra – piešiniai; „karšta režisieriaus kėdė“ – režisierius atsakinėja į klausimus (personažų tikslai kiekviename epizode, juose esančios vidinės ir išorinės aplinkybės); įsivertinimas ir grįžtamasis ryšys; refleksija.
<b>13–14 pamokos.</b> Mokiniai: 1) toliau lavins kūno ir balso valdymo, bendravimo gebėjimus; 2) analizuos savo mokyklos ar vietos bendruomenės teatro veiklą (režisieriai, pastatymai, juose keliamos problemos). <b>Metodai:</b> pratimai, žaidimai; mokiniai dar kartą peržiūrės mokyklos teatro veiklos medžiagą ir įsigilins į kūrėjų darbus: pastatymus, juose keliamas problemas. Parašys laiškus mokyklos teatro artistams ir vadovams režisieriams.
<b>15–16 pamokos.</b> Mokiniai: 1) toliau lavins kūno ir balso valdymo, bendravimo gebėjimus; dirbdami grupėje režisieriumi ar aktoriumi, kitu kūrėju, surepetuos etiudo raiškos priemones (įvykio išryškinimas, 2–3 epizodų komponavimas, personažų tikslai, vidinės ir išorinės aplinkybės). <b>Metodai:</b> pratimai, žaidimai; kūrybinis darbas grupėse; grupių konsultavimas; įsivertinimas ir grįžtamasis ryšys; refleksija.
<b>17–18 pamokos.</b> Mokiniai: 1) toliau lavins kūno ir balso valdymo, bendravimo gebėjimus; 2) dalyvaus parodant etiudą; 3) pagal sutartus kriterijus pristatyti etiudą; 4) įsivertins mokymosi pasiekimus ir numatys, ko norėtų ir ko galėtų mokytis per kitą teatro pamokų etapą (ciklą). <b>Metodai:</b> pratimai, žaidimai; improvizacinių etiudų pristatymai (kartu pristatant ir kiekvieno grupės nario kūrybinį indėlį) ir parodymas; įsivertinimas ir grįžtamasis ryšys; tolesnio mokymosi vizijų kūrimas; refleksija.

### **Teatro pamokos planas mokantis pagal II mokymosi etapą (ciklą) (90 min.)**

**Pamokos tema:** Personažo kūrimas. Pagrindinė sąvoka: personažo kūrimas.

**Pamokos uždaviniai (laukiami rezultatai).** Mokiniai: 1) Pagerins improvizavimo ir socialinio bendravimo gebėjimus. 2) Paaiškins, kokiomis priemonėmis gali būti kuriamas personažas (panaudojant būdingus judesius, veiksmus, kalbą, intonacijas, emocinius vertinimus). 3) Pritaikys žinias ir supratimą sprenddami kūrybinę problemą (kurdami personažus ir improvizuodami jų veiksmus).

**I dalis. 25 min.** Bus sukurta darbina atmosfera ir naujų žinių bei gebėjimų įsisąmoninimo patirtis.

**Metodai: žaidimas ir refleksija.** Pasisveikinimas: ceremoningas veiksmas (visi sustoja ratu, pasveikina šalia esantį ir išsako palinkėjimą. Paskui visi paploja). Žaidimas „Džiunglės“. Užduotis: pasirinkti mintyse gyvūną, kurį vaidins. Paskui visi dalyviai užsimerkia ir lėtai judėdami stengiasi sukurti pasirinktam gyvūnui būdingą garsą. Taip tęsiasi iki 2 min. Atsimerkus refleksuojama, ką girdėjo ir kokius gyvūnus pavyko atpažinti (garsai ne visada buvo aiškūs ir atpažįstami). Vėliau žaidimas tęsiamas atsimerkus. Užduotis: vaidinant pasirinktą gyvūną, sučiupti menamą grobį ir išvengiant kitų gyvūnų dėmesio nusitempti jį į saugią vietą. Žaidžiama iki 3 min. Paskui refleksuojama, ar mokiniai atpažino, kokius gyvūnus vaidino jų draugai ir kokį grobį slėpė, papasakoti tas situacijas, kurias geriausiai suprato ir iš ko suprato (stengiamasi, kad mokiniai atkreiptų dėmesį į priemonės). Žaidimo metu mokytojas siekia, kad mokiniai per daug neįsitemptų ir kad vyrautų gera nuotaika. Prireikus jis pabrėžia taisyklių laikymosi svarbą darniam žaidimui ir bendravimui.

**II dalis. 15 min.** Mokiniai išsiaiškina personažo (vaidmens) kūrimo priemones.

**Metodai: platus klausimas ir aiškinimas remiantis patirties analize; žaidimas / improvizacija; apibendrinimas remiantis patirties analize.** Mokytojas užduoda platų klausimą: „Kaip scenoje kuriamas personažas?“. Jei mokiniams sunku samprotauti, mokytojas atkreipia jų dėmesį į prieš tai vaidintus žvėris ir skatina suvokti, kaip, kokiomis priemonėmis jie pasiekė, kad scenoje ėmė girdėti ir matyti nebe mokinį, o žvėrelio paveikslą. Vėliau pažaidžiamas asociacijų žaidimas / improvizacija. Vienas mokinys pasako personažo vardą, pavyzdžiui, *kareivis*, o kitas suvaidina. Jei žiūrovai mano, kad suvaidinta suprantamai ir teisingai, jie paploja, jei nori, kad būtų patobulinta, – tyli. Tada vaidinantis mokinys ieško kitos išraiškos. Pabaigoje mokiniai pagal matytus pavyzdžius apibendrina personažo kūrimo priemones ir užrašo ant lapo.

**III dalis. 20 min.** Mokiniai pritaikys žinias ir supratimą sprenddami kūrybinę problemą.

**Metodas: kūrybinių improvizacijų rengimas. Mokiniai** suskirsto į grupes po 3 pagal gimimo dienas (nuo 1 iki 10, nuo 11 iki 20, nuo 21 iki 31). Užduotis: kiekvienai grupei pasirinkti situaciją, kurioje galėtų veikti skirtingi personažai, pavyzdžiui, stotis arba aikštė. Personažai turi pasirinkti būdingus veiksmus ir susitarti, kokia seka jie pasirodo, pavyzdžiui, aikštėje pralekia riedutininkai, paskui pralinguoja linksma močiutė, nustraksi žvirblis, maža mergaitė ir pan. Mokytojas ir mokiniai susitaria dėl vertinimo (sėkmės) kriterijaus – situacijos ir personažų ryškumas. Jei reikia, mokytojas mokinius pakonsultuoja.

**IV dalis. 30 min.** Mokiniai suvaidina personažus, parodydami improvizacijas.

**Metodai: parodymas, įsivertinimas ir įvertinimas, refleksija, atsisveikinimas: ceremoningas veiksmas. Mokiniai parodo improvizacijas, paskui kiekviena grupė įsivertina, kas sekėsi, kas – nelabai, kitos grupės ir mokytojas teikia grįžtamąjį ryšį, įvardija gerąsias ir tobulintinas puses. Namų darbas – sugalvoti savo pačių sukurtų personažų dialogą. Atsisveikinama ceremoningu veiksniu – plojimais.**