



Ndal Punës së Fëmijëve

Mbrojtja e të drejtave të fëmijëve  
nëpërmjet edukimit,  
artit dhe medias

Loja me role



**Objektivi:** Skenimi i roleve të fëmijëve që punojnë dhe të personave që kanë lidhje me ta (prindër, punëdhënës, autoritetet).



**Përfundimi:** Përdorimi i dramatizimit si metodë edukative. Përdorimi i dramatizimit në shërbim të zhdukjes së pengesave që vijnë nga ndrojtja.



## Koha

2 orë mësimi secila më vete ose 2 orë mësimi së bashku

## Motivimi

Loja me role u jep mundësi të rinjve të futen në botën e fëmijës që punon dhe të përjetojnë, individualisht, atë që përjeton ky fëmijë. Në këtë modul të rinjtë duhet të krijojnë profilin teatror të fëmijës, të cilin ata kanë krijuar në modulën e mëparshëm, me fjalë, me ndihmën e fotografive. Të rinjtë duhet të futen në rolin e fëmijës që punon, të ndiejnë atë që fëmija përjeton, emocionet e ndryshme: Humbjen e familjes, braktisjen e shkollës, dhimbjen, frikën, plagët që i shkakton puna, dëshpërimin për të ardhmen. Është një e adhme që ngjall vetëm dëshpërim dhe të gjitha emocionet që do të përjetohej, gjatë zhvillimit të këtij moduli, duhet të nxirren në dukje, të mbështeten, të nxiten, të diskutohen gjerësisht në një këndvështrim të caktuar.

## Shënim për përdoruesin

Ky modul është vazhdim logjik i modulit të figurës, mbështetet në përfundimet e arritura në të dhe mbi këtë bazë, ndërton një formë të re ndërgjegjësimi nëpërmjet dramatizimit. Nuk do t'ju këshillojmë ta zhvillonit këtë modul pa zhvilluar më parë modulën e figurës. Loja me role mund të duket shumë e vështirë për të rinjtë, të cilët nuk kanë eksperimentuar më parë dramatizimin. Për rrjedhojë, ky modul duhet të trajtohet me qetësi dhe kujdes. Gjithësesi, gjithçka është më e lehtë, nëse më parë të rinjtë janë njohur me figurat e fëmijëve që punojnë, dhe kanë kuptuar realitetin e jetës së këtyre fëmijëve.

Në rast se nuk e keni zhvilluar modulën e figurës, është mirë të njiheni me materiale që do t'ju shërbejnë për veprimtarinë kërkimore, si dhe materialet e bashkëngjitura modulit me qëllim që, paraprakisht, të shpenzoni 15-20 minuta kohë për t'u njohur me fotografi të ndryshme të fëmijëve që punojnë. Figurat dhe fotografitë janë shumë të rëndësishme, pasi i fusin pjesëmarrësit në botën dhe realitetin e fëmijëve që punojnë. Nëse më parë nuk bëhet kjo punë, të rinjtë do ta kenë shumë të vështirë të futen në rolin e këtyre fëmijëve dhe të zhvillojnë dramatizimin.



### Loja me role

Loja me role përcaktohet si interpretimi i një personazhi. Kjo metodë ka një përdorim shumë të gjerë dhe zhvillohet në kuptime të ndryshme, si dhe është një metodë mësimore-edukative shumë e përdorshme dhe e frytshme.

Objektivi i lojës me role, pra i dramatizimit, është të rrisë ndërgjegjësimin e pjesëmarrësve për punën e fëmijëve në një nivel të ri, më të thellë. Duke interpretuar rolet e fëmijëve që punojnë, të rinjtë duhet të futen në thelbin e personazheve, t'i kuptojnë veprimet e tyre, të mundohen t'i riprodhojnë këto veprime dhe ndjenjat që i shoqërojnë ato. Kjo është një metodë e fuqishme që lë gjurmë të thella tek të rinjtë.

Edhe pse nuk bëhet fjalë për një dramatizim të vertetë, loja me role është një metodë e frytshme që i ndihmon të rinjtë të provojnë dhe të kuptojnë drejtpërdrejt më mirë dukurinë e punës së fëmijëve dhe pasojat e saj. Gjithashtu, kjo metodë përshpejton procesin e ndërgjegjësimit dhe të marrjes mbi vete të përgjegjësive nga të rinjtë. Në përfundim të çdo moduli, rritet sasia e njohurive që të rinjtë kanë për problemin, rritet ndërgjegjësimi për dukurinë dhe, njëkohësisht, ata fillojnë të kuptojnë dhe të ndërgjegjësohen edhe për një fakt tjetër, që të gjithë janë përgjegjës për këtë gjendje dhe nëse duhet të ndryshohen gjërat dhe të gjejnë zgjidhje, të gjithë mund të kenë një rol për të luajtur. Gjithashtu, ata fillojnë të kuptojnë rolin që ka dramatizimi në përcjelljen e mesazheve të fuqishme anëtarëve të tjerë të shoqërisë.

### Përgatitja



Është e natyrshme që pjesa më e madhe e pjesëmarrësve të mos ketë patur ndonjë përvojë të mëparshme të dramatizimit. Nëse jeni me fat, mund të keni pjesëmarrës që e njohin këtë metodë. Duhet të jeni të ndërgjegjshëm që në fillim, që vetë fëmijët do të përfitojnë shumë nëse arrijnë të kapërcejnë me sukses vështirësitë e para. Bashkëngjitur, në shtesat e këtij moduli, do të gjeni disa shembuj ushtrimesh bazë për teatrin, por ju mund të gjeni edhe shembuj të tjerë. Për këtë ka ushtrime të shumta, të gjitha të vlefshme. Kërkimet tuaja mund të shtrihen në internet apo dhe në bibliotekën e qytetit.

## Shënim për përdoruesin

Realizimi i këtij moduli mund të kërkojë kohë. Ashtu siç është përzgjedhja e fotografisë, që zgjat në shërbim të numrit të pjesëmarrësve, ashtu dhe loja me role mund të zgjasë. Prandaj duhet të planifikoni me kujdes zhvillimin e të gjithë veprimtarisë në mënyrë që të mos jeni të detyruar ta ndërprisni në një çast jo të përshtatshëm. P.sh., gjatë një ore mësimi duhet të keni realizuar ndarjen e roleve dhe mënyrën si do të interpretohet. Më pas, mund të vazhdoni me provat dhe me paraqitjen që do të ndiqet nga diskutimi.



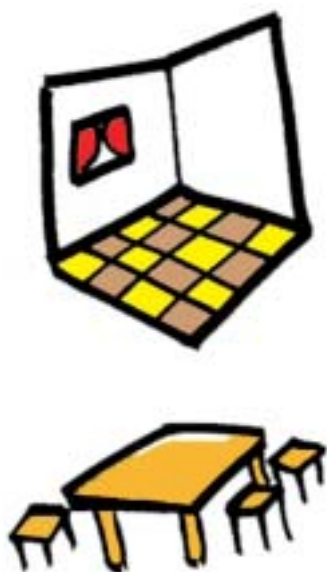
Për realizimin e këtij moduli, mund të jetë me vlerë edhe një mbështetje nga jashtë. Në fakt, edhe po të ndiheni të sigurtë në mënyrën si do të realizoni modulin, do të ishte e udhës t'i drejtoheshit për ndihmë një profesionisti që ka përvojë në dramatizim apo në lojën me role.

### *Ndihma e jashtme*

Përdorimi i lojës me role është një mënyrë shumë e mirë për t'i futur të rinjtë në botën e dramatizimit. Të rinjtë, në këtë moshë, janë paksa të vështirë, figura dhe sjelljet e shokëve kanë një ndikim shumë të rëndësishëm tek ta. Nuk është e lehtë t'i bësh të rinjtë të shprehin vetveten nëpërmjet dramatizimit. Në këtë kuadër, një aktor, një regjizor apo dhe një mësues që ka përvojë, mund t'ju ndihmojë të kapërceni më lehtësi këto vështirësi.

Mos shpenzoni para dhe kohë për të gjetur një mbështetje nga jashtë. Nëse e gjeni lehtësisht këtë person, është mirë. Përndryshe mos u mundoni. Ndoshta një prej prindërve të fëmijëve pjesëmarrës mund t'ju ndihmojë, mos nguroni t'i kërkonit ndihmë.

## Ç'duhet?



Materialet që ju duhen për realizimin e modulit, janë të kufizuara. Loja me role nuk kërkon shumë materiale, përkundrazi. Ideja është të përqendroheni në personazhet që duhet të interpretohen. Sendet apo objektet e tjera, shpërqendrojnë si aktorin, ashtu dhe publikun.

Është e natyrshme që grupi duhet t'ia dalë mbanë me mjetet që ka. P.sh., nëse ka tavolina, karrige apo objekte të tjera në klasë, ju mund t'i përdorni. Është mirë nëse keni një mjedis që ju lejon të punoni me grupin. Nëse grupi është i madh, atëhere ndaheni në nëngrupe të vogla dhe sigurojini secilit nëngrup një mjedis ku të punojë pa shqetësuar të tjerët. Është e rëndësishme të monitoroni punën e secilit nëngrup, të kaloni nga njëri tek tjetri duke u dhënë ndihmë, duke i nxitur dhe duke i mbështetur.

## Zhvillimi i modulit



Gjatë 10 minutave të para do të risillni në vëmendjen e të rinjve figurat e fëmijëve që punojnë, të cilat i keni krijuar gjatë realizimit të modulit të figurës. Ringjallni klimën e familjaritetit që kanë patur të rinjtë me personazhet e krijuara, duke u rikujtuar tiparet e këtyre fëmijëve. Mundohuni të krijoni tek të rinjtë ndjenjën e përgjegjësisë. Gjithçka duhet të zhvillohet në grup. Krijoni një atmosferë të qetë, kaloni nga një nëngrup tek tjetri, bëjuni pyetje dhe ndihmohuni të krijojnë me sytë e mendjes imazhin e duhur.

Bëni kujdes që të ruani të njëjtën përbërje të nëngrupeve, ashtu siç kanë qenë në modul të figurës. Ata tashmë kanë krijuar një mënyrë të tyre të të punuarit në grup dhe kjo përbën piknisjen e punës.

### *Organizimi i grupit*

Për të pasur rezultate të mira, çdo nëngrup duhet të përbëhet nga 4-5 veta, jo më shumë. Duhet të mënjanoni

grupet e mëdhaja, të cilat u japin mundësi personave të veçantë të fshihen. Adoleshentët përpiqen t'i bëjnë bisht lojës me role. Nëse grupi është i vogël, nuk kanë mundësi të fshihen apo t'i bëjnë bisht lojës.

Ju kujtojmë se grupi i përbërë nga vajza dhe djem është nxitës për mbarëvajtjen e punës, veçanërisht për lojën me role.



## Veprimtaria 1. Ushtrime dhe lojëra teatrore

*1 orë mësimi*

Para se të zhvillohet loja me role, është mirë të zhvillohen disa ushtrime që ndihmojnë dramatizimin. Ka raste që një gjë e tillë është e pamundshme, por kjo s'do të thotë që nuk mund ta zhvilloni modulën, por thjeshtë që përfundimi mund të mos jetë më pak i kënaqshëm. Bashkëngjitur këtij moduli do të gjeni disa ushtrime të dramatizimit. Ka me qindra ushtrime të këtij lloji, por disa prej tyre mund të jenë më të përshtatshme për mjedisin ku jetoni.

Një mundësi tjetër që shërben si hyrje në botën e teatrit, janë dhe ushtrimet me elemente të gjëagjzës që përshkruhen në shtesat e këtij moduli. Objektivi kryesor i ushtrimeve është t'i bëjë të rinjtë të ndiehen mirë, të jenë të lirshëm në veprimet që kryejnë dhe të mos shqetësohen nga reagimet dhe qëndrimet e të tjerëve. Qëllimi i tyre është të rrisë besimin e gjithësecilit tek vetja.

## Veprimtaria 2. Kush bën poza më të bukura



### Shënim për përdoruesin

“Kush bën poza më të bukura” është një ushtrim shumë i mirë për lojën me role dhe dramatizimin. Të tilla ushtrime, do t’ju kërkojnë shumë kohë, edhe nëse keni një numër të vogël nëngrupesh. Po të keni kohë, mund të filloni me këtë ushtrim dhe në seancën tjetër të vazhdoni me lojën me role. Po të keni pak kohë në dispozicion, mund të mos e zhvilloni. Këshilla jonë e vetme është që të mos i zhvilloni të gjitha veprimtaritë në një orë mësimi. Duke u përpjekur të bëni shumë gjëra, do të vonohet përfundimi i pritshëm. Kjo gjë është me pasoja: ju mërzhiteni për dështimin, njëkohësisht rrezikoni të humbisni besimin e grupit dhe bashkëpunimin e tij.

Nëse keni kohë, përdoreni atë. Dramatizimi është argëtues dhe të rinjtë e pëlqejnë. Sapo të kenë kaluar vështirësit e para (për disa do të duhet kohë), të rinjtë do të hyjnë në shpirtin e teatrit. Ndërmjet të rinjve sigurisht do të ketë nga ata me prirje, kjo është pozitive, pasi në këtë mënyrë ju i keni ndihmuar të gjejnë rrugën për të investuar energjitë dhe ambicjet e tyre. Nxitini, mbështetini dhe ndihmojini të ndiehen të sigurtë në vetvete. Rritja vetjake ka të bëjë pikërisht me ndjenjën e sigurisë.

Para se grupi të fillojë lojën me role, nëse keni kohë, merruni me ushtrimin ose zhvilloni lojën e quajtur “Kush bën pozën më të bukur”. Kjo lojë është një formë kolazhi, por e gjallë. Çdo grupi do t’i caktohen dy ose tri tema, të cilat duhet të paraqiten me pozë. Grupet duhet të jenë plotësisht të palëvizshme gjatë pozës. Domethënia e pozës duhet të jetë lehtësisht e kuptueshme.

Numri i pozave dhe temave kushtëzohet nga koha që do të keni në dispozicion. Në përgjithësi, tematika e pozave përzgjidhet nga situata jetësore të zakonshme (p.sh., një dasëm, një varrim, një situatë e jetës së përditshme, një ngjarje e papritur) dhe një temë për punën e fëmijëve. Në disa plane, kjo veprimtari është e ngjashme me ushtrimet që zhvillohen në modulën e kolazhit, por këtë radhë, në vend të prerjes së figurave të revistave, do të jenë vetë të rinjtë që do marrin poza.

Propozoni tema që janë të njohura për të gjithë grupin ose përfshijini të rinjtë në një brainstorming, në mënyrë që ata të gjejnë apo të ndihmojnë për temat. Pavarësisht mënyrës së përzgjedhjes së temave, është e rëndësishme që secila prej tyre të paraqesë interes për të rinjtë, përndryshe ata do ta kenë të vështirë të hyjnë në thelbin e saj. Pjesëmarrja e tyre është shumë e rëndësishme. Tema tjetër, duhet të ketë të bëjë me punën e fëmijëve apo keqtrajtimin e tyre. P.sh., fëmijë që lypin, fëmijë që punojnë në bujqësi, fëmijë që prostitudojnë, keqtrajtimi i fëmijëve në familje etj.

Përdorni të gjithë aftësinë tuaj në përzgjedhjen e temës së dytë. Vëzhgoni pamjet apo fotografitë që keni përdorur në punë e mëparshme, dhe



përpiquni të krijoni lidhjen e duhur. Përdorim i artit si mjet sensibilizues për punën e fëmijëve, ngjall një reagim të fortë emocional. Disa prej të rinjve mund të kenë pësuar keqtrajtime të ndryshme dhe mund të shqetësohen përballë një situatë që duhet të interpretojnë vetveten. Të tjerë, mund të kenë punuar në kushte shumë të vështira. Përpiquni t'i zbuloni këto situata dhe të jeni të vëmendshëm ndaj tyre gjatë përgatitjes dhe realizimit të seancës.



Pasi të keni përcaktuar titullin e pozës më të bukur, bisedoni disa minuta me të gjithë grupin për ta vendosur këtë pozë në një marrëdhënie të caktuar. Sigurohuni që pjesëmarrësit e kanë kuptuar se çfarë duhet të bëjnë. Më pas, kur të jeni të bindur se e kanë kuptuar si duhet të veprojnë, ndajini në disa grupe të vogla dhe jepuni rreth 10 minuta kohë (jo më shumë se është një ushtrim nxemjeje) për të përgatitur pozën më të bukur.

Gjatë kohës së përgatitjes, kaloni nga një grup tek tjetri dhe ndihmohuni me ide dhe shpjegime. Nëse keni ndihmën e një profesionisti që merret me teatër, është mirë që ta aktivizoni të ndihmojë pjesëmarrësit në grupe për të përgatitur figurën e duhur të pozës më të bukur. Kontrolloni se çfarë figure kanë zgjedhur, dhe nëse nuk është e përshtatshme, kërkoni një zgjidhje tjetër. Kur mendoni se të gjithë janë përgatitur, mblidhni grupet dhe secili prej tyre duhet të paraqesë pozën e zgjedhur.

Në përfundim të paraqitjes, zhvilloni një diskutim në lidhje me: a i ka kuptuar grupi kuptimin e pozave të ndryshme, si mund të shprehej ndryshe, a ka arritur grupi të paraqesë pozën më të bukur etj. Mundohuni të jeni konstruktiv në kritikën që i bëni secilit grup. Kontrolloni kohën gjatë paraqitjes së pozës më të bukur në mënyrë që grupi të mos humbasë interesin dhe ushtrimi të zvarritet.

Për ta bërë me të këndshme dhe me tone garuese ushtrimin, në përfundim jepni një çmim simbolik për pozën më të bukur. Ata që do të vlerësojnë pozën më të bukur, mund të jenë pjesëtarët e grupeve (ose një grup shokësh). Nëse keni një profesionist që ju ndihmon, kërkohuni edhe këtij të fundit gjykimin për pozën më të gjetur.

Nëse keni kohë, mund të zgjasni zhvillimin e ushtrimit duke u kërkuar grupeve të zgjedhin titullin pa ua thënë të tjerëve. Kjo ju kërkon rreth 5 minuta. Mblidhni të gjitha



grupet dhe vlerësoni se cili grup ka arritur të paraqesë më mirë pozën e vet apo cila prej pozave kuptohet menjëherë.

Qëllimi i ushtrimit është që pjesëmarrësit të kuptojnë rëndësinë që ka ekzagjerimi apo thjeshtëzimi i interpretimit të figurës në dramatizim. Figurat e krijuara duhet të jenë të tilla që kushdo që i shikon, t'i kuptojë pa vështirësi. Ky ushtrim përdoret për të paraqitur parimet bazë të dramatizimit, p.sh., asnjë pjesëtar i grupit nuk duhet të vendoset para një tjetri gjatë interpretimit të pozës më të bukur, duke i penguar pamjen publikut.

## Veprimtaria 3. Loja me role

*2 orë mësimi*

Organizoni grupet siç e kemi përshkruar, dhe paraqisni konceptin e lojës me role. Shpjegojuni që kanë në dispozicion vetëm 20 minuta kohë (jo më shumë, pasi nuk duhet të humbasë interesi) për të përgatitur një lojë të shkurtër ku jepet fëmija që punon, të cilin e kanë përshkruar në modulin e figurës.

Të rinjtë duhet të paraqesin një situatë tipike të fëmijës që punon. Situata duhet të japë elemente të dëshpërimit dhe të dhunës që është i detyruar të durojë fëmija, si dhe të paraqesë personazhe të tjera, me të cilët ka të bëjë ai gjatë një dite pune, si, p.sh., me punëdhënësin, me prindërit, me punëtorë të tjerë, me policinë, me klientët (në rasete e prostitucionit) etj.

Kjo është një mënyrë e mirë për të parashtruar problematikën e punëve të ndryshme që bëjnë fëmijët. P.sh., nëse në figurë kemi një vajzë, atëherë mund të ngrihet pyetja sa dhe si ndikon puna në ndjekjen e shkollës. Nëse kushtet kulturore pranojnë që vajza mund të mos ndjekë shkollën, atëherë mund të ngrihet problemi i shfrytëzimit seksual dhe ndikimin që ka tek vajzat. Bëjeni grupin të mendojë rreth këtyre çështjeve dhe më pas kaloni në lojën me role.

Loja me role mund të nxjerrë në pah një moment pozitiv ose negativ të ditës së punës së një fëmije. Gjatë përgatitjes së lojës me role, grupet duhet të kenë parasysh disa momente:

- loja me role luhet përpara një publiku;
- të rinjtë duhet të flasin me zë të lartë, ngadalë dhe në mënyrë të kuptueshme;
- duhet të zbatojnë teknikat bazë të dramatizimit, p.sh., mos t'i kthejnë krahët publikut;
- të gjitha lëvizjet dhe veprimet duhet t'i ekzagjerojnë;
- duhet të hyjnë në personazhin që interpretojnë, dhe ta paraqesin atë sa më mirë të jetë e mundshme;
- secili duhet të luajë një rol të caktuar.

Ndonjë grup mund të përpiqet të krijojë një skenar të thjeshtë. Pavarësisht thjeshtësisë që mund të ketë skenari, ai duhet të ketë një fillim, një zhvillim që të çon drejt një fundi edhe pse ai mund t'i lihet imagjinatës së publikut. Ka disa mendime sipas të cilave skenari pengon zhvillimin e kreativitetit. Veproni si të jetë më mirë për grupin tuaj.



### ***Përgatitja***



Pas krijimit të grupeve, duhet t'i ndihmoni ato duke kaluar me radhë nga njëri grup tek tjetri. Të njëjtën gjë duhet të bëjë dhe eksperti i jashtëm që ju ndihmon. Në çdo grup qëndroni dhe njihuni me tematikën që kanë zgjedhur, dhe sigurohuni që është e përshtatshme për interpretim në lojën me role. Në këtë fazë, nuk duhet të jenë shumë ambiciozë. Ndhmojini të gjejnë një çështje apo një tematikë të përshtatshme për të zhvilluar. Pyetini nëse do të paraqesin një përvojë pozitive apo negative.

Nëse dëshirojnë, ndihmojini të ndajnë rolet dhe të shkruajnë një skenar. Në këtë fazë, edhe në raport me tekstin, objektivat e grupit nuk duhet të jenë shumë ambiciozë, si: çfarë emocionesh duhet të ngjallin personazhet e ndryshme, si do të reagojnë në këtë situatë, kush do të interpretojë fëmijën dhe kush personazhin antagonist, nëse ka një të tillë etj. Ndhmojini t'u japin formë personazheve, të japin mënyrën si sillen duke i shoqëruar me gjeste. Ndhmojini të futen në karakterin e personazhit që interpretojnë.

Mbështetini të rinjtë në këtë ndërmarrje. Disa mund të jenë shumë të ndrojtur dhe të frikësuar. Ndhmojini të kapërcejnë këtë fazë. Mësojuni të luajnë pa u shqetësuar nga publiku që gjithmonë është i pranishëm dhe i shikon. Frika apo problemi më i madh i adoleshentëve është se mos bëhen qesharakë para publikut dhe më pas tallen. Më vonë, kur të kenë kapërcyer këtë pasiguri, do të ndjehen të çliruar. Është e natyrshme që gjatë provave do të ketë batuta për të qeshur. Bëni kujdes që këto batuta të mos i drejtohen një njeriu të caktuar dhe ta lëndojnë. Mos humbisni kontrollin e situatës.

Gjatë bisedave vlerësoni arritjet e të rinjve në interpretim dhe diskutoni edhe me profesionistin që ju ka ardhur për ndihmë, për hapat e hedhur dhe aftësitë interpretuese të të rinjve. Kohëzgjatja e veprimtarisë kushtëzohet nga koha që keni në dispozicion dhe lodhja e grupit.

Nëse në të njëjtën seancë jeni marrë dhe me veprimtarinë "Kush bën pozën më të bukur", grupi mund të tregojë shenja lodhjeje. Këto ushtrime kanë ngarkesë dhe vetëm ju mund të vlerësoni drejt gjendjen e grupit. Nëse në një seancë arrini të realizoni dhe lojën me role dhe interpretimin e saj, aq më mirë. Nëse e shikoni që të rinjtë janë të lodhur, mund ta mbyllni seancën dhe shfaqjen apo paraqitjen e lojës me role ta shtyni për një seancë

tjetër. Gjithësesi mos i humbisni provat dhe bëni të mundur që të gjithë të ndiehen mirë gjatë përgatitjes së lojës me role.

Kur të gjitha grupet janë gati, shndërroheni klasën në një teatër ku të rinjtë që nuk luajnë, të jenë shikues. Në mënyrë demokratike do të vendosni se cili grup do të fillojë i pari lojën. Respektoni radhën e paraqitjes së lojës me role të të gjitha grupeve dhe ndiqeni me vëmendje performancën e secilit grup. Ruani qetësinë e të gjithë grupit deri në përfundim të shfaqjes. Mundohuni të zgjoni ndjenjën e respektit reciprok të grupit në mënyrë që shfaqjet të ndiqen me rregull.

Është mirë që gjatë shfaqjes të mbani shënime, të cilat do t'ju shërbejnë për të bërë komentet e duhura në diskutimin përfundimtar. Gjithësesi, në përfundim të paraqitjes të çdo grupi, disa minuta shfrytëzoni për të marrë përshtypjet e përgjithshme të të gjithë grupit. Ky lloj ushtrimi ka vlerën e një përvoje didaktike dhe qëllimi juaj është që pjesëtarët e grupit të mësojnë nga njëri-tjetri. Kërkojuni pjesëtarëve të grupit një mendim të përgjithshëm rreth lojës dhe tekstit. Ftojini të japin mendimin e tyre nëse diçka mund të ishte shprehur ndryshe. Po kështu, ftojini të analizojnë lojën e aktorëve dhe të bëjnë komente konstruktive. Krijoni një atmosferë solidariteti dhe mbështetjeje të ndërsjellë mes pjesëtarëve të grupit. Kjo gjë do t'ju ndihmojë që ritmi i realizimit të modulit të jetë i lartë dhe tek secili do të rritet ndjenja e përkatësisë dhe përgjegjësisë ndaj grupit që, nga ana tjetër, do të shërbejë për të rritur edhe besimin në vetvete. Nëse në realizimin e veprimtarisë jeni i mbështetur nga një specialistë i fushës, mendimet dhe vlerësimet e tij janë shumë të rëndësishme, veçanërisht për të rinjtë.

Gjatë shfaqjes vëzhgoni me vëmendje lojën e aktorëve, si dhe veçoni skenaret që kanë vlerë. Dallimi i të rinjve të talentuar merr rëndësi, pasi ata do të përdoren në zhvillimin e modulit të dramës. Në këtë seancë është mirë të mënjaroni të gjitha format e garës. Loja me role është një punë që ka një karakter të theksuar personal. Vetë të rinjtë duhet të përpiqen për të nxjerrë në pah botën e tyre. Veçanërisht në këtë moment duhet bërë kujdes që të mënjanohen situata ku individë të veçantë i kundërvihen grupit. Klima që duhet të mbizotërojë në grup, të jetë miqësore.

## Shfaqja



## Shënim për përdoruesin

Gjatë analizës së lojës së aktorëve bëni kujdes të mos jini negativ në vlerësim.

Asnjëri në grup nuk do të dëshëronte të kritikohej.

Në përfundim të interpretimit duhet të duratrokisni dhe t'i uroni për punën e bërë.

Kështu duhet vepruar me secilin grup në mënyrë që të gjithë të ndiehen mirë.

## Ç'duhet bërë dhe ç'duhet mënjanuar



- Kontrolloni që ritmi i veprimeve në grup të jetë pozitiv dhe në të mirë të pjesëmarrësve.
- Bëni kujdes të veçantë kur përballeni me tematikën e seksit. Veçanërisht, keqtrajtimi dhe shfrytëzimi seksual lënë gjurmë dhe pasoja në zhvillimin fizik dhe emocional të fëmijëve, prandaj është e rëndësishme të diskutohet edhe për këto aspekte të punës së fëmijëve. Megjithatë, në disa raste mund të jetë shumë e vështirë për të folur rreth kësaj teme, prandaj edukatori duhet të jetë i kujdesshëm.
- Kontrolloni që të gjithë të marrin pjesë. Të rinjtë mund të jenë shumë të frenuar dhe ushtrimi duhet të shërbëjë për t'u hequr ndrojtjen në mënyrë që të shfaqin hapur mendimet e tyre.
- Bëni kujdes që të ruani vrullin, përndryshe vëmendja do të humbasë dhe energjitë e të rinjve do të drejtohen në veprime të tjera.
- Sigurohuni që shkëmbimi i batutave, kur paraqesin "Pozën me të bukur" dhe "Lojën me role", të jenë të këndshme dhe me humor. Qëllimi është krijimi i sigurisë në vetvete dhe jo e kundërta.
- Gjatë zhvillimit të seancës mos lejoni kritika për të fyer apo përdorimin e fjalëve të papërshtatshme që krijojnë situata konfliktuale dhe minojnë dinamikën e grupit. Aspekti i garës, gjithashtu, nuk duhet të mbizotërojë për të mos minuar vlerën dhe qëllimin e seancës. Nëse mendoni se kjo mund të ndodhë, mos përdorni asnjë element gare.
- Mënjanoni me të gjitha mënyrat shkaqet që mund të shkaktojnë fyerjen e ndonjë grupi. Nëse e ndieni që ndonjëri prej grupeve do ta ketë të vështirë dramatizimin, ndihmoheni. Gjithmonë krijoni mundësinë që të rinjtë ta përfundojnë veprimtarinë pa u dekurajuar.
- Nëse keni një kamerë, regjistroni shfaqjen, pasi, duke e riparë, ju mund të bëni një vlerësim më objektiv dhe në të njëjtën kohë është një mjet nxitjeje shumë i mirë për të rinjtë.
- Seancën përfundimtare përdoreni për të diskutuar rreth gjithçkaje, duke i lënë hapësirën e nevojshme edhe vlerësimit.



## Diskutimi përfundimtar

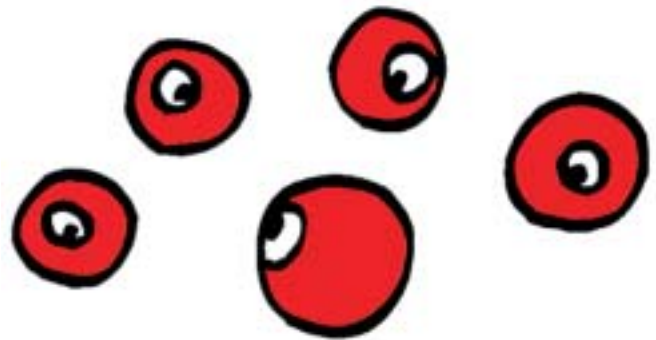
### 1 orë mësimi

Diskutimi përfundimtar i këtij moduli është veçanërisht i rëndësishëm dhe duhet të zhvillohet menjëherë pas paraqitjes. Mblidhuni të gjithë dhe organizoni shënimet që keni marrë. Nëse keni ndihmën e një profesionisti, përfshiheni edhe atë në diskutim.

Ftojuni grupin të flasë për përvojën e fituar dhe ndijimet që ka përfutur. Kërkojuni pjesëtarëve të tij të shprehen si janë ndjerë gjatë lojës dhe përpara publikut; ishin të emocionuar, nervozë, të eksituar apo të nxitur; a i ka ndihmuar ushtrimi të kuptojnë më mirë se çfarë do të thotë të jesh një fëmijë që punon; a ka lindur tek ta ndjenja për t'i ndihmuar fëmijët që punojnë etj. Nxisni komentet konstruktive të grupit rreth lojës me role, bëni pyetje dhe thelloni diskutimin rreth gjithçkaje që ka parë grupi.

Nëse e keni filmuar, tani është momenti që ta paraqisni. Herë pas here ndalojeni filmimin dhe nxisni diskutimin në grup. Të rinjtë do të jenë shumë të kënaqur të shikojnë veten e tyre, madje kjo do t'i ndihmojë për të përmirësuar aftësitë e tyre në lojë. Përqendrohuni në teknikën dhe modalitetet skenike. Në këtë moment, profesionisti që ju keni zgjedhur për t'ju ndihmuar, mund të jetë shumë i dobishëm, pasi mund t'i udhëzojë të rinjtë si të përmirësojnë aftësitë e tyre dramatizuese.

Për të shmangur punën e fëmijëve një herë e përgjithmonë, është e nevojshme të ndryshojë sjellja dhe mentaliteti i njerëzve. Është pikërisht kjo gjë që ne duam të realizojmë nëpërmjet moduleve. Të rinjtë duhet të jenë jo vetëm edukatorë të bashkëmoshatarëve, por edhe të komunitetit.





## Vlerësimi dhe vazhdimi



Treguesit kryesorë që përdoren për vlerësimin e modulit, janë: niveli i pjesëmarrjes së të rinjve, cilësia “e pozës më të gjetur”, si dhe cilësia e skenarit dhe interpretimit në lojën me role.

Ruajini të gjitha shënimet që kani marrë gjatë zhvillimit të seancave, si dhe filmimet e bëra, sepse do të jenë të dobishme për t’u përdorur edhe në module të tjera.

Siç e kemi përmendur më lart, dramatizimi ndihmon në rritjen e përgjegjshmërisë dhe emancipimin e të rinjve. Ai ndihmon në rritjen dhe pjekurinë individuale të të rinjve, në formimin e ideve në lidhje me punën e fëmijëve, si dhe në ndihmën që ata mund të japin në fushatën globale për mënjanimin e plotë të punës së fëmijëve. Nëpërmjet teatrit, ata mund t’u japin mesazhin e duhur të gjitha shtresave të shoqërisë. Ky modul rivlerëson qëndrueshmërinë e programit, pasi shndërrohet në veprim.

Moduli “Loja me role” lidhet natyrshëm me modulën e dramatizimit, por para se të realizohet një pjesë teatrale e plotë, është e këshillueshme të plotësohet më shumë të kuptuarit e dukurisë së punës së fëmijëve dhe kompleksiteti i saj nga ana e grupit (modulet: “Debati”, “Kërkimi” dhe “Informacioni”) dhe zhvillimi i aftësive krijuese të nevojshme për të shkruar një tekst (moduli “Shkrimi krijues”).



# Shtesa 1

## Lojëra dhe ushtrime për dramatizimin

### Sharada (gjëagjëza)

Sharada është një lojë e njohur në vende të ndryshme. Ashtu si dhe për lojëra të tjera, rregullat ndryshojnë nga një vend në tjetrin. Nëse nuk e dini, po jua paraqesim këtë lojë.

Ndani grupin në skuadra të vogla me dy ose tre veta. Secilës skuadër i caktohet një numër për t'u njohur. Detyra e secilës skuadër është të shkruajë në një copë letër emrin e një kënge, të një libri, filmi ose të një drame apo komedie, të palosë letrën dhe të shkruajë mbi të numrin e skuadrës. Në përfundim, të gjitha skuadrat i vendosin copat e letrës në një mbajtëse (p.sh., një kapele) ku ato përzihen. Një pjesëtar nga secila skuadër me radhë caktohet të tërheqë një letër. Nëse ky person tërheq letrën e skuadrës së tij, duhet ta rivendosë në vend dhe të tërheqë një tjetër.

Më pas, secila skuadër duhet të tërhiqet mënjanë, nëse është e mundshme në një dhomë tjetër, dhe brenda 3-5 minutave duhet të jetë në gjendje të shprehë me mimikë emrin që është shkruar në letër. Skuadrat e tjera duhet të gjejnë nëpërmjet interpretimit këtë emër.

Rregullat kryesore që duhet të respektohen në lojë janë:

- pjesëtarët e skuadrave nuk duhet të flasin;
- nuk duhet të artikulojnë pa zë fjalët;
- mund të thonë ndoshta prej sa fjalësh është i përbërë titulli;
- mund të tregojnë numrin e rrokjeve të një fjale dhe më pas të kërkojnë rrokjet e tjera;
- mund të thonë se titulli është i një kënge, i një libri, i një filmi ose një përzierje e të gjitha këtyre.

Në paraqitjen e titullit nëpërmjet mimikës duhet të marrin pjesë të gjithë anëtarët e skuadrës. Më pas paraqitet përpara të gjithë grupit. Qëllimi i lojës

është që nëpërmjet mimikës, grupi të gjejë në një kohë sa më të shkurtër titullin. Natyrisht, skuadra që ka shkruar titullin, nuk duhet të marrë pjesë në këtë lojë. Secila skuadër ka në dispozicion 3-5 minuta për të interpretuar në bazë të përmbajtjes së emrit.

Gjatë kohës që skuadrat janë mbledhur për t'u ushtruar në interpretimin me anë të mimikës, afrojuni dhe mundohuni t'i ndihmoni në interpretimin e fjalëve të veçanta. Pjesëmarrësi duhet të kuptojnë se bëhet fjalë për një lojë dhe të mos punojnë me shumë ngarkesë. Nëse puna ecën mirë, kënaqësia dhe argëtimi do të fillojnë që gjatë provave.

Kjo është një lojë shumë e këndshme dhe argëtuese, nëse zhvillohet me ritëm. Nxisni shikuesit të shprehen duke gjetur fjalët që lidhen me mimikën e interpretimit. Përpiquni të thoni edhe ju fjalë apo ide që lidhen me interpretimin.

### Ushtrime për dramatizimin

Qëllimi i këtij ushtrimi është t'i mësojë të rinjtë të rrinë dhe të punojnë së bashku, të ushtrohen dhe të ndiehen mirë duke eksperimentuar, madje edhe duke gabuar. Kjo është shumë e rëndësishme, sepse të rinjtë kanë nevojë të zhvillojnë një farë vetësigurie para se të përfshihen realisht në përmbajtjen e lojës me role. Të gjitha këto i ndihmojnë të rinjtë që hap pas hapi të futen në thelbin e lojës me role. Kjo gjë bëhet natyrshëm dhe pa sforcim.

I thoni grupit se bëhet fjalë për një ushtrim argëtues dhe si i tillë duhet të merret nga të rinjtë. Ushtrime të tilla janë të shumta, në varësi të moshës dhe karakteristikave të personave. Një pjesë e tyre mund të jenë të njohura, pasi lidhen me lojëra të ndryshme që të rinjtë kanë luajtur qysh në fëmijëri, madje mund edhe të ngurojnë t'i riluajnë ato në këtë moshë. Megjithatë do të shikoni që ata do të fillojnë të luajnë duke iu rikthyer kohës së fëmijërisë.

### *Loja e muzikës*

Kjo është një lojë e njohur. Në qendër të klasës vendoset një numër i caktuar karrigesh, në dy rreshta, me shpina të bashkuara. Numri i karrigeve duhet të jetë një më pak se numri i të rinjve që luajnë. Fillon muzika dhe fëmijët duhet të kërcëjnë (ecin, vrapojnë) përreth karrigeve. Kur muzika pushon, të gjithë duhet të ulen në një karrige. Ai që mbetet pa karrige, del nga loja. Hiqet një karrige në mënyrë që të ketë një karrige më pak se numri i lojtarëve dhe rifillon muzika. Vazhdohet në këtë mënyrë deri sa të mbetet një person i vetëm në lojë, i cili shpallet edhe fituesi i saj.

### *Statuja muzikore*

Grupi kërcen, ecën, vrapon në mes të dhomës, gjatë kohës që ka muzikë. Sapo muzika ndërpritet, secili duhet të qëndrojë i palëvizshëm, në pozën që e kap ndërprerja e muzikës. Mësuesi ose një person i caktuar duhet të vëzhgojë që asnjë nga pjesëtarët në lojë të mos lëvizë. Lojtarët duhet të qëndrojnë pa lëvizuar, madje nuk duhet të lëvizin as pjesë të veçanta të trupit, bile as sytë. Ai që lëviz, del nga loja dhe vazhdohet kështu derisa të mbete vetëm një lojtar, fituesi i lojës.

### *Loja e kujtesës*

Grupi ndahet në nëngrupe të vogla me dy veta secili. Njëri nga personat do të jetë statuja dhe tjetri do të jetë vëzhguesi. Statujat qëndrojnë të palëvizshme gjatë kohës që tjetri i rrotullohet dhe përpiqet të përcaktojë në kujtesë pamjen e jashtme, p.sh., si është veshur, si i ka flokët etj. Koha në dispozicion për vëzhgimin është 1 minutë. Më pas, vëzhguesi mbyll sytë për 1 minutë tjetër, kohë që statuja duhet të ndryshojë 6 gjëra në pamjen e vet, p.sh., të zberthejë një kopsë të këmishës, të zgjidhë lidhësen e njërës këpucë, të nxjerrë një cep të shamisë nga xhepi etj. Pastaj statuja qëndron në pozën e mëparshme dhe vëzhguesi, po në 1 minutë, duhet të gjejë 6 ndryshimet në pamjen e statujës. Loja vazhdon duke ndryshuar rolet ndërmjet statujës dhe vëzhguesit.

### *Shporta me fruta*

Grupi është i ulur në karrige, të cilat janë vendosur në formën e rrethit. Secilit të ri në rreth, në drejtim të lëvizjes së akrepave të orës, i caktohet një emër frutash. Përdorni 4 fruta: mollë, portokalle, banane, dardha, p.sh., personi i parë është mollë, i dyti është portokall, i treti është banane dhe i katërti është dardhë, i pesti është përsëri mollë e kështu me radhë. Mësuesi ose një person i caktuar nga grupi, qëndron jashtë rrethit dhe shqipton emrin e njërës prej frutave. Në këtë kohë, të rinjtë me këtë emër duhet të ngrihen nga karrigia dhe të ulen në një karrige tjetër. Nuk ka rëndësi se në cilin drejtim vrapon. E rëndësishme është të zërë secili një karrige. Në kohën që do të shqiptoni emrin e frutës, bëni kujdes që të qëndroni mbrapa një personi me të njëjtin emër frute, në mënyrë që sapo të ngrihet, të hiqni karrigen.

Pra gjithmonë do të ketë një karrige më pak në raport me numrin e personave në lojë. Por, krahas thirrjes së emrit të një frute, mund të thoni "e gjithë shporta", në këtë rast të gjithë duhet të ngrihen dhe të gjejnë një vend të ri, ndërkohë që keni hequr përsëri një karrige.

### *Loja e urdhrave*

Të gjithë të rinjtë e grupit ecin nëpër klasë. Mësuesi ose një prej pjesëtarëve të grupit ka detyrën të japë urdhra, si, p.sh.: "Kërceni!", "Uluni!", "Qeshni!", "Qani!" etj. Grupi i bindet urdhrit dhe e zbaton atë duke e përsëritur me zë. Personi që jep urdhrat, mund të shpejtojë ritmin e dhënies së tyre dhe mund t'i bëjë ato gjithmonë e më të çuditshme dhe argëtuese. Situata që krijohet, është shumë qesharake dhe argëtuese. Mirë është që kjo lojë të zhvillohet në ajër të pastër ose në një dhomë të madhe. Është një lojë e shpejtë dhe argëtuese. Herë pas here ndryshoni personin që jep urdhrat, në mënyrë që të gjithë të përfshihen në rolin e tij.

### *Nga historia në skenar*

Grupi ndahet në grupe dyshe (çifte). Personi A i tregon personit B historinë e një fëmije që punon me tri fjali. Historia të ketë fillim, zhvillim dhe fund. Personi B dëgjon me vëmendje dhe ia ritregon historinë A-së, duke shtuar disa mbiemra. Personi A e ritregon historinë përsëri duke ruajtur mbiemrat dhe duke shtuar disa ndajfolje. Të dy vazhdojnë ta ritregojnë historinë duke shtuar efekte sonore, duke e shoqëruar me veprime të ndryshme, gjeste, lëvizje etj. Më pas e kthejnë historinë në një dramë me një ose dy personazhe.