



„Draamaõpetus“

Draamaõpetus arendab õpilaste füüsilist, vaimset, emotsionaalset, sotsiaalset, loomingulist ja väljenduslikku võimekust. Õpetab tundma oma tugevaid ja nõrku külgi ning suurendab enesekindlust. Draamaõpetus on oluline erinevate ainete õpetamiseks ja üldiste kasvatusesmärkide täitmiseks.

Draamaõpetuse tundides kasutatakse laste aktiveerimiseks erinevaid meetodeid. Põhirõhk on fantaasiaülesannetel. Palju kasutatakse liikumist ja mängu, mille kaudu on lapsel võimalus ennast avastada. Erinevate ülesannete täitmisel omandatakse uusi oskusi ja vajalikke teadmisi. Draamaõpetuse eesmärkideks on eneseväljenduse kujundamine, mõtteselgus, teksti mõistmine ja analüüsiõskus, oma seisukohtade põhjendamine nii suulises kui ka kirjalikus vormis ning väärtushinnangute kujundamine.

Draamaõpetuse läbinud õpilane:

- 1) on avatud, rõõmus, julge, emotsionaalne;
- 2) tahab tegutseda ja oskab oma kaaslastega koostööd teha;
- 3) tajub aja mõistet ja oskab seda hinnata;
- 4) oskab rakendada oma fantaasiat;
- 5) oskab välja mõelda väiksemaid teemakohaseid situatsioone (etüüdid);
- 6) räägib kõlava ja selge häälega.

Käsitletavad teemad:

- Etüüdid, kujutluspiltide loomine, rollimängud, diktsiooniharjutused, hääletreening;
- Vestlemine erinevatel teemadel ja erinevate situatsioonide läbimängimine;
- Suhted (perekond, sõber jne)
- Improvisatsiooni mängud, etüüdid, loo jutustamine, omaloominguliste tekstide kirjutamine, diktsioon;
- Erinevate teatriliikidega tutvumine.

Lõiming

Draamaõpetus on tihedas koostöös järgmiste õppeainetega:

- eesti keel ja kirjandus - emakeele väärtustamine: emakeele rikkus, ilmekus ja ilu; oskus emakeeles oma mõtteid ja tundeid väljendada; sõnade väärtuse ja jõu kogemus;
- kehaline kasvatus - koordineerimine ja kehalise aktiivsuse kujundamine;
- kunstõpetus - tunnete väljendamine läbi joonistamise, dekoratsioonide joonistamine;
- tööõpetus, käsitöö – r ekvisiitide, dekoratsioonide, kostüümide valmistamine;
- inimeseõpetus – erinevate rollide võtmine, olukordade läbimäng, probleemõpe.