

## როგორ ვითამაშოთ პერსონაჟებით

ავტორი: **თამთა დოლიძე**

ვინ შეიძლება იქცეს ლიტერატურულ პერსონაჟად?! – რეალური/გამოგონილი პიროვნება ან ამეტყველებული არსება/საგანი, რომლის დანმარებთაც მწერალს ჩვენთვის რაღაც მნიშვნელოვნის თქმა სურს. წიგნებში მომხდარ ამბებზე დაკვირვება და სწორი დასკვნების გამოტანა ცხოვრებისეული გამოცდილების მიღებას შეგვიძლია გავუტოლოთ. მეტიც, ლიტერატურული ტექსტები გვაძლევენ საშუალებას, ერთხელ კი არა, იმდენჯერ ვიცხოვროთ, რამდენი პერსონაჟის ტყავშიც მოვახერხებთ შეძრომას. თან წიგნში ცხოვრებით მიღებული გამოცდილება უსაფრთხოა და რეალურ სამყაროში ორიენტირებას გვიადვილებს.

სიტყვა „პერსონაჟი“ პიროვნებას, როლს აღნიშნავს. ადამიანების გარდა, მხატვრულ ნაწარმოებებში მოქმედ გმირებად საგნები, მცენარეები, ფრინველები და ცხოველებიც გვხვდება. თუმცა ისინი გარკვეული ადამიანური თვისებებით ხასიათდებიან და სიუჟეტის ქარგაში მთავარ ან დამხმარე გმირებად გვევლინებიან. რაც შეეხება პერსონაჟთა კლასიფიკაციას, მათი დინამიკურ თუ სტატიკურ ტიპებად დაყოფა გმირის სახეცვლილების შესაბამისად ხდება. დადებითი და უარყოფითი მხარეების განსაზღვრაც არ გახლავთ რთული, თუ მათ თვისებებს, მოქმედებას, მიღებულ გადაწყვეტილებას და სხვა პერსონაჟების მიმართ დამოკიდებულებას დაუკვირდებით. პერსონაჟის რუკები საჭირო ინფორმაციის შეგროვებასა და გააზრებას მნიშვნელოვნად უწყობს ხელს. გრაფიკული ორგანიზატორები გვეხმარება მოქმედი გმირების გარეგნული თუ თვისებრივი მახასიათებლების თავმოყრასა და მათი ფიქრების/განცდების, დამოკიდებულებების, დასახული/მიღწეული მიზნებისა და პრობლემის გადაჭრისას მიღებული გადაწყვეტილებების გააზრებაში, მაგალითად:

პერსონაჟის ანკეტა („ბიზო“, რ. ინანიშვილი)	
სახელი	ბიზო
როლი	მთავარი პერსონაჟი
ასაკი/ გარეგნობა	4 წლის, თვალმბრიალა, დიდლოყება, მუცელდამრგვალებული.
თვისებები	მზრუნველი, გაბედული, თავაზიანი, ჭკვიანი, ჯიუტი, დამოუკიდებელი, მოწესრიგებული, დინჯი, დარდიანი.
დადებითა თუ უარყოფითი? (დაასაბუთე)	დადებითია, რადგან პატარაობიდანვე გააზრებული აქვს, რომ ახლობლებზე ზრუნვა ადამიანის უმთავრესი მოვალეობაა. გამოირჩევა თავაზიანი სიტყვა-პასუხით და მიზანდასახულობით, რაც მის მიერ დამღეული პატარა სირთულეებიდანაც ჩანს.
რას ფიქრობენ/ამბობენ სხვები მასზე?	ბიზო ოჯახის წევრებს და ახლობლებს ძალიან უყვართ, ახარებთ მისი „გმირული სიჯიუტე“, მიზანდასახულობა და გულისხმიერება. მეზობლები ფიქრობენ, რომ მისგან გამოვა საიმედო, დინჯი და ჭკვიანი მძღოლი.
რას ფიქრობს/ამბობს პერსონაჟი სხვებზე?	ბიზოს თავი დიდი ჰგონია და სწყინს, როცა ახლობლები ბავშვად თვლიან. ბიმაშვილ რობინზონაზე ამბობს, რომ მასზე პატარაა და დიდივით მფარველობს. ოჯახის წევრებს უფრთხილდება (საჭმელს არ იწუნებს, თავს უვლის). მამაზე დარდობს, რადგან შორი, ხიფათით სავსე გზა აქვს გასავლელი. მეზობლებს თავაზიანად და გულახდილად ესაუბრება.

არსებობენ ტექსტები, სადაც თითქოს ერთი ჩვეულებრივი მოგონება, არაფრით გამორჩეული ამბავია გადმოცემული. სწორედ ასეთი მოთხრობაა „ბიბო“. მსგავსი ტექსტების დახმარებით, დაწყებითი საფეხურის მოსწავლეებს სხვადასხვა ტიპის პერსონაჟებთან შეხვედრა უწევთ. მოთხრობაში მათი როლის სწორად გააზრება, გამოცდილების გაზიარება, დიალოგი/დისკუსია წიგნის გმირებთან თუ მათ ავტორებთან და სხვა მსგავსი აქტივობები მნიშვნელოვნად უწყობს ხელს ორიენტირებული კითხვის უნარების განვითარებას.

არ ეთანხმები პერსონაჟის გადაწყვეტილებას?! – ჯერ გაიაზრე მისი მოქმედების გამომწვევი მიზეზები, აღმოაჩინე შეცდომა, შემდეგ კი პრობლემის გადაჭრის ალტერნატიული გზა შესთავაზე. შეგიძლია მოთხრობის შენეული სცენარიც დაწერო. ავტორის მიზანი ხომ ხშირად ეს არის – მკითხველს მცდარი გზა აჩვენოს და გამოსავალი მოაძებნინოს.

არგუმენტის სწორად და მიზნობრივი ფაქტების მოშველიებით ჩამოყალიბება საკმაოდ რთულია. ამიტომაც ყოველთვის ვთხოვ მოსწავლეებს საკუთარი მოსაზრების/პოზიციის ფაქტებით განმტკიცებას, რასაც ისევ პერსონაჟის, მისი გარემოცვისა და გარემოს სიღრმისეულად გააზრების საჭიროებასთან მივყავართ. „შეკითხვების კალეიდოსკოპში“ კითხვითი სიტყვები დავალების მიზნის შესაბამისად შეგიძლიათ ცვალოთ და მოსწავლეებს მსჯელობის სწორი მიმართულებით წარმართვა გაუადვილოთ.

ბავშვებს ძალიან მოსწონთ როლური თამაშები, სადაც ინტერვიუერის ან პერსონაჟების როლს ირგებენ, დისკუსიას/დებატებს მართავენ, სასამართლო სხდომებს აწყობენ და ა.შ. განსაკუთრებით ახალისებთ გასული საუკუნეების პერსონაჟთა თანამედროვე სამყაროში „მოპატიჟება“ და ელექტრონული კალმების აწირვინება. თქვენი არ ვიცი და მე სიამოვნებით წავიკითხავდი ლელთ ღუნისას (მგზავრის წერილები, ი. ჭავჭავაძე) ბლოგს, ინგილო ქალის (მეფე ერეკლე და ინგილო ქალი, ი. გოგებაშვილი) ვიდეო დღიურებსაც ვნახავდი. არც გერონტის (მირანდუხტ, რ. ინანიშვილი) ონლაინმაღაზიას დავივიწყებდი და მირანდუხტის სახელით დაფეთებულ გამყიდველს კიდევ ერთხელ გავავარჯიშებდი ანგარიშში... ასე ცოცხლებიან პერსონაჟები და ჩვენთან ერთად იწყებენ თამაშს.

აქვე გაგიზიარებთ რამდენიმე აქტივობას, რომლებიც დაწყებითი და საბაზო საფეხურის მოსწავლეებს დაინტერესებთ:

**საოჯახო ალბომი** – მოსწავლეებს შეუძლიათ, შექმნან ელექტრონული ან ხელნაკეთი ალბომი, სადაც ტექსტში არსებულ ინფორმაციასა და საკუთარ ფანტაზიაზე დაყრდნობით გაცოცხლებენ სასურველ პერსონაჟს, მის ახლობლებს (შეუძლიათ ამოგზაურონ, მათი ყოველდღიური ყოფა ასახონ და ა.შ.) და „ფოტოებს“ სამახსოვრო მინაწერებსაც დაურთავენ.

**გამოიცანი პერსონაჟი** – ალბათ ყველას გითამაშიათ ასოციაციობანა. დაყავით კლასი ოთხკაციან ჯგუფებად. თითოეულ წყვილს/ჯგუფს დაურიგეთ ნაცნობი პერსონაჟების ბარათები (პერსონაჟთა რაოდენობა განისაზღვრება ჯგუფების სიმრავლით და თამაშის ხანგრძლივობით). რომელი გუნდიც მეტ პერსონაჟს ამოიცნობს, მოგებულებს ის იქნება. თანაბარი ანგარიშის შემთხვევაში კი მოთამაშეები მანამდე შეეჯიბრებიან ერთმანეთს, სანამ გამარჯვებული ჯგუფი არ გამოვლინდება. ამ აქტივობის ერთგვარ ვარიაციას წარმოადგენს პერსონაჟის აღწერა, ოღონდ ამ შემთხვევაში რიგდება პერსონაჟთა ფოტოები/ილუსტრაციები და მეწყვილეებმა ბარათზე გამოსახული გმირები გარეგნული მახასიათებლებით უნდა ამოიცნონ.

**პერსონაჟის ელექტრონული ანგარიში** – მოსწავლეები ხსნიან ელექტრონულ ფოსტაში ახალ მისამართს სასურველი პერსონაჟის სახელზე, შემდეგ კი წიგნის გმირებად ქცეულ თანაკლასელებთან ეპისტოლარულ დიალოგს მართავენ (მიმოწერის დროს ადრესატის ველში უნდა მიუთითონ მასწავლებელიც, რათა მან უკუკავშირის გაცემა და დავალების შეფასება შეძლოს). ზემოაღნიშნული აქტივობა შეგიძლიათ ერთჯერადად ან შემაჯამებელი პროექტის ფორმატში განახორციელოთ. მოსწავლეებმა თავად უნდა შეარჩიონ პერსონაჟისთვის მომხმარებლის სახელი, ავატარის ფოტო, პაროლი და ა.შ. თამაშის მთავარი წესია, არ გადაუხვიო პერსონაჟის სტილს! ანუ სასაუბრო თემები, ლექსიკა და ვიზუალური მხარე შეძლებისდაგვარად უნდა შეესაბამებოდეს შენს რჩეულს.

**გაქცეული პერსონაჟი** – დაფიქრებულხართ, როგორ განვითარდებოდა მოვლენები, ესა თუ ის პერსონაჟი წიგნიდან რომ გამქრალიყო ან ერთი მოთხრობიდან მეორეში გადაპარულიყო?! მოსწავლეებს ძალიან მოსწონთ ამგვარი ექსპერიმენტები. წინასწარ შეარჩიეთ ტექსტი და დაამზადეთ პერსონაჟთა ბარათები. ერთი ბარათის ამოღების შემდეგ, მოსწავლეები კარგად ნაცნობი სიუჟეტის დარჩენილ პერსონაჟებზე მორგება-გადაკეთებას შეეცდებიან. ასევე შესაძლებელია პერსონაჟის გადმოყვანა სხვა ტექსტიდან, თუ მისი ამბავში მონაწილეობა ეფექტურად გადაჭრის სიუჟეტში დასმულ პრობლემას.