

Značaj lutke za dijete

Gluhinić, Irena

Undergraduate thesis / Završni rad

2015

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:271772>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-12**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

**IRENA GLUHINI
ZAVRŠNI RAD**

ZNAČAJ LUTKE ZA DIJETE

Zagreb, prosinac 2015

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

LUTKARSTVO I SCENSKA KULTURA

ZAVRŠNI RAD

Ime i prezime pristupnika: Irena Gluhini

TEMA ZAVRŠNOG RADA: ZNAČAJ LUTKE ZA DIJETE

MENTOR: IVA GRUI

Zagreb, prosinac 2015

SADRŽAJ

Sažetak	1
Summary	2
1.UVOD.....	3
2.LUTKA U DJE JEM VRTI U.....	4
2.1. Imaginativna igra.....	6
3. MAŠTA.....	12
3.1. Reproductivna mašta.....	13
3.2. Produktivna mašta.....	13
4. STVARALAŠTVO KOD DJECE.....	15
4.1. Poticaji za stvaralaštvo.....	18
5. ODGOJITELJ I DIJETE U AKTIVNOSTI.....	21
6. ZAKLJU AK.....	24
LITERATURA	25

Kratka biografska bilješka

Izjava o samostalnoj izradi rada (potpisana)

Izjava o javnoj objavi rada

Sažetak

Dijete je od svoga ranoga djetinjstva emotivno vezano uz lutku. Prva lutka - draga igračka - tada je njegova poveznica s majkom i jedina sigurnost u novoj i nepoznatoj sredini. U vrti koja dobiva lutka nastavlja svoju "ulogu sigurnosti", ali polako i sigurno postaje igračka. Scenska lutka, prilagođena djetelovom uzrastu, postaje vrijedna didaktička igračka koja ima svoje posebno mjesto. Također je važno i dragocjeno didaktičko sredstvo i pomagalo za rad u ostvarivanju ciljeva i zadataka odgojitelja. Igre s lutkama potiču govornu, bogate djetetovu riječ novim riječima i pojmovima, razvijaju mimiku, koordinaciju pokreta te motoriku općenito. Igra lutkama u skupini djece razvija sposobnost suradnje s vršnjacima, stvaranje pozitivne slike o sebi (znam, hoću, mogu) i tako jača njihovo samopouzdanje. Sve ono što lutka može reći, ispričati, otpjevati i otplesati, potiče razvoj stvaralačkoga mišljenja i mašte. Lutke dovode dijete u stanje uzbuđenosti, razigranosti, pokreću njegov misaoni, imaginarni i emotivni svijet i omogućavaju mu da bogatije izražava svoj doživljaj svijeta. Lutke koje ožive u ruci djeteta omogućavaju mu sudjelovanje u zamišljenom svijetu koji je samo stvorilo. Lutka zamjenjuje živa bića, njome dijete u igri manipulira kako želi i, najčešće, kako ne može u stvarnosti.

Summary

Starting in early age, a child is emotionally attached to its puppet. The first puppet - a dear toy - in that age is the child's connection with its mother and the only safe haven in a new and unknown surrounding. During the child's kindergarten age, the puppet still has a "safe haven" role but slowly it becomes a toy. Kindergarten puppet, which is adjusted to the kids is becoming a valuable didactic toy that has its place of honor. Moreover, it is an important and useful didactic tool and aid for work in the kindergarten teacher's process of performing tasks and achieving goals. Games with puppets encourage speaking, enrich the child's vocabulary with new words and terms and foster the development of facial expressions, coordination and motor control in general. Group games with puppets activate the child's ability to cooperate with its peers, but also it helps the child to create a positive image about itself (I know, I will, I can) and in that way it strengthens the child's self-esteem. All of that that a puppet can say, sing or dance affects the development of creative thinking and imagination. Puppets drag the child into a stage of excitement, playfulness and encourage its thought, imaginary and emotional world, which in the end enables the child to express its vision of the world in a richer way. Puppets which come to life in the hands of a child are encouraging the child to participate in its imaginary world. The puppet replaces human beings. The child can manipulate with it in a way that usually, in the real world, it cannot.

1. UVOD

Pojmom lutke namijenjenoj u dječjoj igri smatramo: lutku igračku, modnu lutku, porculansku, plastičnu lutku i scensku lutku, ali i raznovrsne igračke mogu služiti u lutkarskoj igri. Uz lutkarstvo se veže lutka kao pokretna figura, odnosno, scenska lutka namijenjena lutkarskoj izvedbi na pozornici. Lutku karakterizira na in na koji glumac/ lutkar manipulira daju i toj figuri, predmetu ili objektu, život. Lutka je metafora, pokret koji ju oživljava daje joj smisao, a ona u sebi posjeduje mogućnost različitih transformacija i to samo dokazuje njezinu bit i posebnost po kojoj je ona više od samoga objekta. Lutke se više ne koriste samo za pripremu lutkarskih predstava. Osnovni primjeri lutkarskih igara su lutkarske improvizacije koje mogu biti spontane i planirane. Kako bi lutkarska igra imala kvalitetu odgojitelj mora biti vođen svojom kreativnošću. Lutkarske improvizacije odišu spontanošću, izvode se bez velike prethodne pripreme, a tekst ili radnja, animacija i zvuk osmišljavaju se tijekom lutkarske igre. Najjednostavnije su lutke one koje uvijek nosimo sobom a to su dijelovi našega tijela. Lutka je djetetov prijatelj uz pomoć kojeg ono analizira svijet oko sebe i u sebi. Na dijete ostavlja ogroman utjecaj te mnogo puta lutkina riječ ima snažnije djelovanje nego riječ autoriteta. Mnoštvo je mogućnosti koje nam lutkarstvo nudi, a cilj mu je da se lutka oživi me u djetecom tako da ona ne budu pasivni promatrači, već aktivni sudionici procesa nastanka lutke i lutkarske predstave.

Temu ovoga rada izabrala sam zato što sam kroz studij bila fascinirana izradom lutaka. Shvatila sam da se pomoću lutke djeca ulaze u nove uloge, igre mašte, igre pretvaranja, igre dramatizacije... Ovim radom želim saznati kakve osjećaje u djetetu izaziva lutka, na koje načine se dijete igra njome, te u kojoj mjeri lutka potiče dječju maštu te kasnije i dječje stvaralaštvo. Želim saznati koji značaj ima lutka u djetetovom životu.

2.LUTKA U DJE JEM VRTI U

U dje jem vrti u upotreba lutke pokazuju da je lutka izvrsno motivacijsko sredstvo. Upotreba lutka stvara poticaj za boga enje i senzibiliziranje djetetova emocionalnog, socijalnog i spoznajnog razvoja. Igre sa lutkom pomažu u razumijevanje problema s drugoga stajališta, oblikuju odmak kao preduvjet za poticanje tolerancije, emocionalne inteligencije i empatije. Sugestivnost, koja proizlazi iz oživljavanja lutke i njezina sposobnost da simbolizira ovjeka i stvara neku vrstu dvojnika, poti e u djeci mehanizme identifikacije i projekcije s katarzi nim i osloba aju im sastavnicama. Uz pomo lutke dijete spoznaje karaktere, raspoloženja, kontekst doga anja, a to poti e njegov misaoni, fantazijski i emocionalni svijet te pomaže pri integraciji u odgojnu skupinu u vrti u. Odgojitelj mora shvatiti zna enje lutaka, mora znati potražiti asocijacije i metafore s oblikom, bojom i materijalom kao i s pokretom kao vizualnom i auditivnom sastavnicom lutkarstva. Samo e tako mo i pomo i djeci da prepoznaju svoje sposobnosti, da izražavaju svoje ideje i zamisli, kontroliraju emocije te grade samopoštovanje i sposobnosti za zajedni ki rad. Veoma je važno znati kako odgojitelji/ice upotrebljavaju dje ju lutku. Svatko tko je upotrebljavao lutke u bilo kojem odgojnom kontekstu složit e se da su zanimanje i predanost djece, kad je rije o dobro animiranoj lutki, doista veliki. Djetetove reakcije proizlaze iz „oživljuju e sastavnice lutke, njezina istovremenoga bivanja u „stvarnom“ i „nestvarnom“.(Winnicot 1971.). Lutkar je zaslužan za oživljavanje lutke, za njezin ulazak u odre eno doga anje, za komunikaciju s nama, kao i za mogu nost da lutka izrazi duševna stanja i komunicira emocijama. Uz oživljenu se lutku djeca uklju uju u igru „kao da“. Uklju uju se u iluziju koja oblikuje temelj iskustva, to jest temelj kreativnoga mišljenja. Uz pomoć igre lutkom kao iluzije, mašte, pretvaranja i simboli ke igre, dijete osvaja stvarnost. S druge strane sugestivnost, koja proizlazi iz oživljene lutke, postojanje svojevrsnoga „dvojnika“, omogu uje da se u djetetu probude mehanizmi identifikacije i projekcije s brojnim katarzičnim i osloba aju im sastavnicama. Dijete je iza lutke skriveno, zašti eno, uspijeva preživjeti zastrašuju e situacije, doživjeti zabrinutost, preispitivanje i teško e te tako uspješno pobijediti ili preuzeti agresivna stajališta i druge negativne emocije bez osje aja krivice (Broggini 1995.). Svi ti procesi pobu uju identifikaciju, spontano izražavanje emocionalnih sadržaja i važni su za uravnotežen i harmoni an razvoj djetetove osobnosti. Lutka povezuje gotovo sva podru ja važna za djetetov razvoj –razumijevanje, pokret, govor, suživot s okolinom. Djetetova igra sa lutkom njegov je na in priop avanja osobnoga mišljenja o okolini koja ga okružuje. Uz pomo lutke dijete otkriva paraboli ne igre i bogatstvo metafori noga mišljenja i izražavanja. Lutka budi usto djetetovu maštu i stvaralaštvo, dvije najvažnije sastavnice daljnega razvoja Koliko e lutka doista biti u

funkciji boga enja odgojnih vrijednosti i potencijala, ovisi o tome tko se njome služi. Važno je da odgojitelj „vjeruje u snagu lutke“, da se njome služi te da u pravoj mjeri predlaže njezino korištenje. Odgojitelj mora poznavati i razumjeti znaenje lutke te upotrebljavati njezin metafori ki potencijal. Kroz aktivnosti s lutkama on može otkriti sposobnost i posebne talente svakoga djeteta, može prihvatiti svako dijete kao jedinstvenu osobu, ali i pobuditi i otkriti vlastite sposobnosti i talente. Odgojitelji/ice u dje jem vrti u koji na razli ite na ine svakodnevno komuniciraju s djecom uz pomo lutke uo avaju velike pedagoške potencijale lutke. Svaku stvar iz svoje svakodnevice možemo oživiti i dati joj simboli ko zna enje. Ako dijete ima mogu nost oživljavanja svijeta oko sebe, dobiva priliku vidjeti taj svijet iz druge perspektive, ime stje e mogu nost razvijati se prema vlastitom razvojnom obrascu. Važno je znati kako se odgojitelji služe lutkom u radu s djecom te kako definiraju pedagoški kontekst u kojem djeca s lutkama stje u iskustva i razvijaju svoje kreativne i sve druge sposobnosti.

Slika 1: Dijete sa lutkom, Izvor: www.nabava.net



2.1 Imaginativna igra

Isti e se da je simboli ka igra, koju nazivamo i imaginativnom igrom, igrom mašte, igrom uloga, igrom „kao da“, „tobože“, igrom dramatizacije i sli no, osnovna (vode a) djetetova aktivnost i ona predstavlja put za razvoj dje jih emocija i sposobnosti. Prelazak na igru pretvaranja ili simboli ku igru jedan je od najvažnijih djetetovih „koraka“ u razvoju. U simboli koj igri se javlja elementarni oblik apstraktnog mišljenja, jer se dijete koristi gestama, zvukovima i objektima da bi reprezentiralo doga aje ili objekte. Na taj na in, simboli ka igra predstavlja „sposobnost za simboli ku transformaciju iskustva, odnosno na in ili oblik prerade, razumijevanja pa i objašnjavanja iskustva“ (Marjanovi , 1977). Razvoj supstitucijskih (zamjenskih) situacija, supstituiranje (zamjenjivanje) predmeta drugim predmetom, aktivnosti drugom aktivnoš u, temeljna je oznaka dje je simboli ke igre. Dijete je u simboli koj igri sposobno upotrijebiti predmet na na in koji nadilazi njegov cilj i namjenu, u potpuno novom smislu: štap u djetetovoj igri može postati konj, list, tanjur, kamen i , a sapun se može pretvoriti u oca, konduktera, sportaša, ak u duha, za što dijete nema uzora u stvarnoj situaciji. Zamišljaju i da je „nešto“ ili „netko“ drugi, dijete se polako prestaje oslanjati na konkretni svijet. U supstituiranju, zamjenjivanju realnih predmeta i aktivnosti njihovim simbolima, o ituje se udaljavanje od realnosti, što ukazuje na po etak apstraktnog mišljenja. Ono što lutku ini simbolom u igri jest njezina komunikacija simboli kim pokretima, glasom i vizualnom pojavnoš u, kostimom, maskom ili oblikovanim predmetom. Prijenosom lutkareve energije na predmet – oživljava ga svojim pogledom i rukama – lutka dobiva novo simboli ko zna enje, postaje novo bi e. Ona postaje osoba, metafora. Lutka je neživa, ona oživljava pokretom i tako poput imaginarnog fokusa omogu uje prelazak intimnoga, iskustvenoga, nesvjesnoga, na onoga koji se igra i na gledatelje.

Simboli nost se u igri, prema Duran (2001.), može prou avati na više razina:

Na prvoj razini dijete upotrebljava simbole svjesno i intencionalno. Njima ozna va stvari, odnose, ideje i doživljava te razli ite sadržaje kojih je svjesno i koje želi predo iti. Kako djeca, na primjer, pokretima tijela pokazuju pokrete pijetla u borbi, a glasanjem pijetla i dijalog s pijetlom. Možemo re i da upotrebljavaju ukupan ljudski potencijal za prijenos poruka i dosezanje željene reprezentacije.

Na drugoj razini simboli u igri imaju logiku ritualnoga simbolizma. Bit ritualnoga ponašanja jest simboli nost. Znak u ritualu nerijetko ne samo da označuje, nego i nadomješta predmet. Za povezivanje između označenoga predmeta i njegova simboličnog oblika označivanja upotrebljavaju se: metafora na analogija (slikovito, alegorično izražavanje simboličnosti), metonimijska identifikacija (preimenovanje identičnosti), reifikacija (pripisivanje stvarnosti nečemu, predmetnost), personifikacija (poosobljenje, predstavljanje apstraktnoga pojma ili ideje u ljudskom obliku). Mnogi simboli koji postoje u tradicionalnim igrama djeteta mogu biti mrtvi simboli jer su tradicijom preneseni iz djetinjstva neke druge, već davno ostarjele djece; ili su preneseni iz svijeta odraslih i djeca ih ne razumiju, premda ih oponašaju. A oni su element kulture u koju se dijete vraća, jer ona mu nije samo dana, nego mu je dosuđena.

Na trećoj razini psihoanalitičari povezuju simbol u igri s dubljim, nesvjesnim slojevima osobnosti, pri čemu povezanost između znaka i označenoga ostaje skrivena. Premda u igri prevladava „princip zadovoljstva“, dijete u njoj ponavlja neugodne događaje. Psihoanalitičari tu suprotnost objašnjavaju tako da dijete, ponavlja i neugodnu situaciju, postaje njezin gospodar i aktivno pobjeđuje anksioznost, što dovodi do smanjenja tenzije. Igra tako predstavlja prirodno terapijsko sredstvo (Duran 2001: 101-104).

Dijelom osobnosti mali lutkar(dijete) se gotovo potpuno podređuje lutki. Igra počinje psihičkim i fizičkim pokretom lutke, pri čemu nastaje svojevrsan jezik znakova, namijenjen suigračima i gledateljima. Prepoznavanje simboličke igre onima koji se igraju i gledateljima omogućuje da sudjeluju u igri. U odnosu onoga koji se igra s lutke, u kojem ideja, misao, pomiče ruku u prepoznatljivu semantiku pokreta, onaj koji se igra preobražava se u lutku, njegovo težište prelazi u nju. Poslušni glas lutki, onaj koji se igra poistovjećuje se s njom, premda je od nje odvojen. Drugim riječima, igra lutkama jest igra plastičnim metaforama. Iz naizgled bez izražajnoga materijala nastaju zahtjevni simboli koji u susretu s drugim lutkama i predmetima oblikuju novu cjelinu. Pri tome je riječ i o radosti otkrivanja i stvaranja, o radosti širenja iskustava, o bogatstvu osobnosti. Djeca razlikuju onoga koji se igra od lutke i znaju da je sve to „kao da“. Jedino djeca s dubljim znakovima depersonalizacije ili s težim psihičkim poremećajima ne uspijevaju razdvojiti lutku od zamišljenoga bića

koje predstavlja. U početku dijete se igra onih aktivnosti koje su za njega aktualne i važne, koje mu se svakodnevno događaju i koje je bezbroj puta doživjelo. Zbog toga ih u igri stalno ponavlja (dijete se stalno igra lutkom) da bi to razumjelo. Dijete u igri oponaša (igra se) odrasle, kako nešto rade, kojim redoslijedom to rade, katkad i preradjuje ono što se njemu dogodilo. Stoga su simboli-zamjene (igra ke) koje dijete u početku koristi u igri vrlo slične onome što zamjenjuje (lutka mora biti slična djetetu, kolica moraju biti slična pravima itd.), da bi kasnije ta sličnost bila sve manja. Dakle, tek kada je dijete postiglo određenu psihičku zrelost, igra ke simboli imaju nešto drukčiju i složeniju funkciju u igri. Dijete je tada sposobno igrati se i onoga za što nema izravno iskustvo, već je to gledalo u lutkarskoj predstavi, čulo iz priče, vidjelo na televiziji i sve to može kombinirati (npr. lik iz lutkarske predstave može letjeti nad gradom). Dijete je sposobno unaprijed odrediti što će se igrati, a zatim tražiti igra ke koje će koristiti (primjerice: zamisao izvođenja lutkarske predstave s likovima iz priče i pripreme svega onoga što mu treba za izvođenje te predstave – scene, glazbe, svjetla i sl.). Igra ke (lutke) simboli služe mu sada kao pomoć u realizaciji zamišljene igre, dok je u prethodnom razdoblju bilo obratno. Uz pomoć govora, predmeti i aktivnosti u igri (ovisno o temi igre) sada funkcioniraju kao zamjene (simboli) za realne. Igra ke simboli sve su manje slični realnim predmetima, one zamjenjuju nešto, umjesto su nekoga drugoga, a to uključuje modifikaciju odnosa prema stvarnosti. Sada lutke više ne moraju biti slične djetetu, mogu biti vrlo stilizirane, maštovite ili otvorene; lutku može zamijeniti kuhača, štap ili dijete samo pokretom ruke pokazuje kako uspavljuje lutku. Hitrec (1991.) navodi da se djeca između druge i četvrte godine najradije igraju tako da oponašaju neke jednostavne aktivnosti odraslih koje svakodnevno gledaju – kuhanje ručaka i hranjenje djevojice, uspavljivanje, razgovor s medvjedićem i slično. U tim igrama djeca te dobi najviše upotrebljavaju lutke djevojice, dječaka i životinja. Od četvrte godine do polaska u školu dječja igra postaje zahtjevnija i maštovitija, i to zato što je dijete tjelesno snažnije, motorički spretnije, bolje primjećuje i razmišlja, ima bogatiju maštu, a govor mu omogućuje lakše sporazumijevanje s drugima. Dok je dijete prije obično samo oponašalo neke aktivnosti drugih, sada već može primijetiti kako su te aktivnosti povezane u određenom logičan raspored (npr. djevojicu/lutku najprije će okupati, potom nahraniti, uvjeriti se da je sve pojela, položiti je u krevet, uvjeriti je da bude dobra i da zaspi zato što mora rano ustati itd.). U igri lutkom pojavljuje se više od samog oponašanja. Djeca rade, govore i nastupaju s likovima lutki „kao da“ su te osobe; upotrebljavaju

razliite geste, govor, ne bi li do arala ono što zamišljaju. Sve to zahtijeva decentraciju i izvjesno razgraničenje vlastitog od drugih gledišta, odnosno prevladavanje spoznajnog egocentrizma – nemogu nosti shva anja tu eg doživljaja objekta. Pored toga, reprezentiranjem odre enih emocionalnih stanja lika lutke, koje se postiže glasom i gestama lutke, pridonosi razumijevanju emocija tog lika, a i razvoju vlastitih viših emocija–suosje anja, na primjer. Dvojni afektivni plan katkad je u igri jasno izdiferenciran, a katkad nije. „Oživljena“ lutka pomaže da se u igri jasnije izdiferenciraju emocije lika lutke i vlastite emocije. Tako er, isti e Brogini (1995.), iznena uju a sugestivnost koja proizlazi iz oživljene lutke, postojanje neke vrste „dvojnika“, omogu uje da se u djetetu pokrenu mehanizmi identifikacije i projekcije, puni osloba aju e katarzi ne snage. Hitrec (1991.) objašnjava da u igrama uloga s lutkom dijete ublažava mnoge strahove i prihva a situacije koje su mu u stvarnosti teške i koje teško podnosi. Djeca se rado igraju lije nika i pacijenta, zato što je lije nik osoba koja ih fascinira, a istovremeno ga se boje. U ulozi lije nika lakše razumiju nužnost neugodnih postupaka koje su vidjela kod lije nika – davanje injekcija, šivanje rana. Tješe i lutku „pacijenta“, zapravo tješe i umiruju sebe te se tako smanjuje strah u stvarnoj situaciji. Posredovanjem lutke dijete, pa i odrasli, lakše preživljavaju strah i druge emocije. Nadigravaju razli ite teško e koje uspješno prevladavaju, a lutka preuzima negativna ponašanja, agresivna stajališta I druge negativne emocije bez osje aja krivnje, što je važno za cjelovit i harmoni an razvoj osobnosti, naglašava Majaron (2004). Lutka djetetu predstavlja neku vrstu uto išta u koje se može skloniti. Sramežljivo dijete ondje može prona i motivaciju da po ne govoriti, da izrazi osje aje, da otkrije svoje tajne lutki i da ih kroz nju otkrije slušateljstvu. Tako lutka pomaže djetetu da bude spontanije, da izbjegne stresne odnose, posebno s odraslima, jer je „lutka autoritet koji je dijete samo odabralo“. Djeca lakše uspostavljaju odnos s lutkom nego s u iteljem, ak lakše nego s roditeljima, misli Majaron (2000: 60- 61). Strah pred odraslim/autoritetom dijete osje a na energetskej razini, a lutka/posrednik zasigurno znatno olakšava komunikaciju. Odrasli e zato djetetu predlagati simboli ki na in komuniciranja, naj eš e preko predmeta, igra ke, lutke. Naša je dužnost i djetetovo pravo da mu olakšamo prijelaz iz egocentri ne faze u društvenu; pri tome e lutka u odgojiteljevim, kao i u djetetovim rukama, biti važna pomo nica (isto: 33). Renfro (1982.) isti e da dijete prihva a lutku kao bezopasnog, naklonjenog prijatelja kojemu može povjeriti misli i osje aje bez straha da e mu se rugati ili da e se s njime

sva ati. Taj „prijatelj“ ima pristup djetetovu unutrašnjem svijetu te se može istovremeno sporazumijevati s vanjskim svijetom kao posrednik. Možda je upravo u tome odgojiteljeva najvažnija prednost, kojom može pridonijeti odgoju i obrazovanju u predškolskoj dobi, naglašava spomenuta autorica (isto: 17). Bitna značajka djetetova života, isti je i Erikson (2009.), jest situacija dvostrukosti, koja je glavni izvor djetetovih strahova. Ne shvaćaju ni još svijet odraslih, a neprestano prisiljavano da se podređuje zakonima toga svijeta, dijete se utječe svojoj mašti da bi se barem tako i barem privremeno moglo osjećati slobodno. Oružje svoje obrane, svoga otpora, traži u onome čime jedino potpuno i posve samostalno raspolaže—u svojim igrama i igra kama, baš kao i u snovima svoje mašte. Upravo stoga lutka, u zbiljnom životu nemoćna baš kao i dijete, donosi djetetu punu satisfakciju kada je scenska lutka u ulogu svemogućeg, isti je spomenuti autor. „U kazalištu lutaka dijete zajedno s tim malim, živim ljudima-igra kama postaje svemoguća, a to psihičko oslobađanje čini ga sposobnim i spremnim da prihvata sve bljeskove spoznaja kojemu o životu i svijetu donose lutkine bajke“. Međutim u mnogim vrednotama koje se pripisuju lutkarstvu, Renfro(1982.) navodi sljedeće:

Poboljšava pozitivnu sliku o sebi. Djeca koja se bave lutkarstvom brzo se naviknu smatrati sebe stvarateljima jedinstvenih kreacija.

Lutka tako pomaže djetetu da se osjeća uspješno zbog svojih zamisli i postupaka, ono stječe osjećaj samosvijesti i važnosti. Uz pomoć verbalnoga izražavanja pomaže pri razvoju govora. U trenutku kad dijete uzme lutku u ruke, ono želi da lutka progovori. Daje joj glas i daje joj život. Djeca uz lutku bez inhibicija eksperimentiraju s različitim zvukovima i glasovima. U međusobnom sporazumijevanju s lutkama razvijaju govor i sposobnosti sporazumijevanja.

Lutka djetetu nudi prihvatljive načine opuštanja, preusmjerenja emocija, izražavanja osjećaja. Ljutito ili žalosno dijete može izraziti svoje osjećaje preko lutke, ne osjećajući se odgovornim za ono što lutka govori. Lutka kao lik u zaigranom konfliktu oslobađaju dijete antagonizma koji podsvjesno doživljava.

Priroda kreativnoga lutkarstva kao grupne aktivnosti potiče razvoj djetetovih društvenih vještina: djeca koja sudjeluju u njemu znaju saslušati druge, pričekati u redu, primjećuju, poštuju i prihvaćaju ideje, osjećaje i kreacije drugih. Kako je

suradnja važna za uspjeh aktivnosti, djeca su motivirana i razvijaju one vještine koje su potrebne za pozitivnu interakciju u skupini.

Lutka djeci omogućuje da dožive različite životne situacije i prije nego što se doista sretnu s njima. S lutkom djeca ulaze u nove situacije s osjećajem pripremljenosti, zato što ih preko lutke lika nekoga drugoga iskušaju i prije nego što su se doista dogodile.

Dramske i fantastične igre lutkom pomažu djeci da razlikuju snove od stvarnosti, da izraze unutrašnju „zbunjenost“ zbog stvarnosti. Lutke im omogućuju da budu ono što bi željela biti (lutke lete, bore se i nikoga ne ranjavaju, pokazuju izvanrednu snagu i pamet). I tijekom samog procesa izrade, odnosno stvaranja lutke, ista u Majaron i Korošec (2006), djeca su u situaciji da razvijaju svoje motoričke vještine, iskazuju kreativne potencijale te kao ostvarena „bića“ u tom procesu uspostavljaju komunikaciju i višestruko na simboličan način razrješavaju osobne probleme.

Premda Singer i Singer (1990.) oklijevaju u identifikaciji određenih faktora simboličke ili imaginativne igre, što je igra lutkom, svejedno navode jasne dokaze o napretku u toj igri, to jest tvrde da „ne možemo pobjeći od dojma da imaginativna igra ima važnu ulogu za razvoj osobnosti“. Čini se kao da su individualne razlike u ustalosti i raznolikosti simboličke igre (lutkom) povezane s bogatijim i kompleksnijim jezikom, a i s vešćim potencijalom za spoznajnu diferencijaciju, za divergentno mišljenje, kontrolu nagona, samo zabavu, emocionalnu izražajnost, a možda i samosvijest.

Slika 2: Simbolička igra, Izvor: www.cafe.hr



3. MAŠTA

Albert Einstein, tvrdio: „Mašta je važnija od znanja“.

Isto tako nije neobično što se sposobnost maštanja najčešće vezuje uz djecu. Što mislite zašto je to tako? Razlog je leži u njihovoj sposobnosti potpunog prepuštanja trenutku, posebno trenutku igre i kreativnog stvaranja. Igra i kreativnost omogućuju djeci da na neopterećen i prirodan način ruše sve granice nemogućega bez straha od pogreške. Jer svijet u kojemu su nove predodžbe dobrodošle, nema pravila koja bi se mogla prekršiti, a time ni pogriješiti. Maštovite ideje lako se potiču u kreativnom procesu stvaranja (poput likovnih, dramskih, glazbenih aktivnosti) kao i u trenutku zaigranosti djeteta. U tako poticajnoj okolini, ideje često nastaju u spontanom i prirodnom trenutku te dijete nije uvijek u potpunosti svjesno svojih kognitivnih sposobnosti. Zbog toga je motivacija djeteta potrebna, da bi se potaknula dublja razrada maštovite ideje nastale u spontanom trenutku. Maštom dijete dolazi do ideja, a pomoću kreativnosti spaja te ideje u kompleksne cjeline.

Slika 3: Dječja mašta, Izvor: tratinica.hr



3.1 Reproductivna mašta

U okviru tradicionalnoga gledišta, mašta, koja vu e korijene iz lat. rije i imaginacija (lat. imago=slika), upu uje na sposobnost stvaranja slika. U tom smislu esto se govori o "reproduktivnoj imaginaciji" ili o "imaginativnom pam enju", odnosno sposobnosti da prošle doga aje u svom sje anju ponovno oživimo. Druga definicija tradicionalnog pristupa definira maštu kao "sposobnost da kombiniramo slike u vizije koje imitiraju prirodne injenice, ali ne predstavljaju ništa stvarno". To je tzv. stvarala ka imaginacija (Supek, 1979.).

U suvremenoj psihologiji mašta se definira kao proces obnavljanja ranijih doživljaja, tj. sadržaja koji su pohranjeni u pam enju (reproduktivna mašta) te njihova preoblikovanja u neke nove cjeline (kreativna mašta) (Petz, 2005.).

U procesima pam enja i pažnje je psihi ki akt nazvan maštom ili fantazijom. Najelementarniji oblik mašte predstavlja svaki proces reprodukcije, onoga što je nekad primljeno, jer se nikakva reprodukcija ne javlja kao potpuna kopija istog, ve se razlikuje od svog originala. Ovaj elementarni oblik mašte nazivamo reproduktivnom maštom koja se relativno razlikuje od akta pam enja. Na kraju prve i u po etku druge godine dijete ima razvijenu reproduktivnu maštu pri identifikaciji stvarno vi enih predmeta vi enim u slikovnici (Petz, 2005.)

„Reproduktivni oblici izražavanja utemeljeni su na gotovom tekstu ili scenskom djelu” (Ivanka Kuni : Kultura dje jeg govornog i scenskog stvaralaštva, 1990.).

3.2 Produktivna mašta

Kada se reproduciraju pojedini elementi razli itih predstava i ti elementi spoje u kombinaciju koja ranije nije postojala, i tako kombinirani ini nešto novostvoreno. Tu se radi o stvarala kom procesu i tu sposobnost nazivamo stvarala kom maštom. Ta sposobnost nije kod svih razvijena, sadrži bezbroj individualnih varijacija. Takva mašta može biti: produktivna, raskošna, bogata, neproduktivna, siromašna. Zatim mašta još može biti živa sa preciznim predstavama, ili blijeda sa oskudnim predstavama. Unazad postoji i aktivna, pasivna, besciljna, lutaju a. Mašta je nerazdvojni suputnik dje jeg uzrasta. Pomo u nje ispunjava nedostatak li nog iskustva i znanja. Mašta djeteta je njegov duševni život.

Znatno proširuje umni horizont djeteta. Na osnovu stvarala ke mašte dijete stvara fantasti ne oblike predmeta lica životinja iako ih nikad nije ni vidjelo. Na osnovu mašte svako dijete je "Mali vizionar". Kad po ne da crta, i u svojim bezveznim crtežima nalazi sli nosti sa stvarnim predmetima, tu se ve pojavila stvarala ka mašta. Ti elementi se pojave krajem druge godine. Oko tre e godine života, pojavom igri imitiranja po inje se razvijati dje ja mašta, odnosno za eci zamišljanja situacije. Do tre e godine dje ja mašta je slabo razvijena, pasivna i reproduktivna, a igre se svode na manipuliranje predmetima. Namjerna ili aktivna , stvarala ka mašta javlja se oko etvrte godine usporedno s nenamjernom maštom (tako se uz poticaje odraslih na zajedni ke igre javljaju i elementi planiranja). U dobi izme u etvrte i šeste godine javljaju se igre uloga sa elementima stvarala ke mašte. Elementi stvarala ke mašte prisutni su u crtežu, igrama gra enja i pronalaženja. Dje ja mašta je proces koji se razvija pomo u igre i razli itih aktivnosti, te likovnog i dramskog izražavanja. "Dje ja mašta se iskazuje i uspješno razvija u igrama, kao što su crtanje, modeliranje, konstruiranje, nalaze i pri tome svoj vanjski oslonac u realnim radnjama, ali i u imaginarnim situacijama" (Pehar, 2007: 83). Dje joj imaginaciji na starijem uzrastu kao oslonac služe igre uloga, a ne dje je igra ke. Dje ja mašta se razvija razli itim oblicima kao što su: pri anje bajki, pri a, izvo enje u kazalištu ili na crtanom filmu, spontanim igrama i sl. Fantazija odraslog ima cilj, da oživotvori produkt svog stvaranja. A dje ja mašta to nema, ali ima svoje puno zadovoljenje samo u procesu stvaranja.

„Produktivni (stvarala ki) oblici izražavanja su izvorni oblici”. Tu se, izme u ostaloga, uvrštavaju razgovorne igre (improvizacija govornih situacija, zamišljeni monolog, dijalog), samostalno stvaranje dijaloga, samostalno razvijanje dramske radnje stvaranjem zapleta, vrhunca i raspleta, dramatizacija umjetni koga teksta unošenjem novih elemenata.

4. STVARALAŠTVO KOD DJECE

Krofli (1999.) ističe da se stvaralaštvo, pod kojim razumijemo inovativno, slobodno, smjelo i originalno mišljenje, sastoji od tri obilježja: intelektualno obilježje (sposobnost proizvodnje ideja), motivacijsko obilježje (volja za radom na idejama i komuniciranje s njima nakon što su ideje oblikovane), emocionalno obilježje (hrabrost da misli drugačije, ustrajnost, opiranje konformizmu, spremnost na preuzimanje rizika od podsmjehivanja i sl.). Odgojno-obrazovno djelovanje mora sadržavati sve tri karakteristike želimo li odgajati djecu koja misle kreativno i postižu stvaralačke uspjehe. Mnogi teoretičari i praktičari dokazuju da je iskustvo igre optimalan način za razvoj kreativnosti i imaginacije, prije svega zato što djeca u igri slobodno iskušavaju nove ideje, izražavaju i se na svoj način, istražuju, iskušavaju, kombiniraju. U igri dijete preobražava i modificira realni svijet koji ga okružuje, odnosno igra obično nije pokušaj vjerne rekonstrukcije, nego proces u kojem dijete sastavlja nove „mape“ i preobražava stare. U igri dijete izražava spoznajni odnos prema svijetu, ali na izokrenut način, koji mu je potreban da bi spoznao realni svijet. Kroz takvo izokretanje svijeta, koje u igri ponovo dovodi u red, razvija se u djetetu i sposobnost za doživljavanje realnoga i sposobnost imaginacije. Na taj način igra usmjerava dijete u razvoju njegovih divergentnih sposobnosti. To se posebno izražava u višim fazama razvoja simboličke igre kada dolazi do oslobađanja od situacijske vezanosti u društvenim i dramskim igrama gdje djeca mogu izmisliti uloge, razvijati priču onako kako im nalaže mašta. Uz pomoć mašte dijete se lakše uživi u različite uloge (postaje astronaut, učiteljica, prodavač), lakše povezuje nemoguće. Supek (1970.) drži da se razvoj djetetovih izražajnih funkcija odvija na „dvjema putanjama“. Jedna je ono što uobičajeno nazivamo spontanom izražavanjem ili igrom, kada dijete mobilizira sve svoje vitalne, spontane izražajne mogućnosti. Ako gledamo na tu situaciju suprotnosti sa stajališta pedagogije, postoji opasnost, osobito kada govorimo o tradicionalnoj pedagogiji koja aktivnost razbija na pojedine dijelove te ih potom postavlja u uska ograničena pravila, da odgajamo na mehanički način. Kako bi se dijete moglo spontano izražavati, njegove dubinske dispozicije moraju biti motivirane i mobilizirane. Lutkama je odgojitelj lakše nego bilo kojim drugim sredstvom potaknuti djetetove dublje interese i spontane reakcije. Dobro animirana lutka „navodi“ dijete da se izražava na osoban način, što je pretpostavka stvaralaštva. Malaguzzi (1997.), predstavnik Reggio pedagogije, smatra da dijete ima sto jezika ili načina izražavanja. Što ih više prepoznamo, to ćemo više mogućnosti nuditi djetetu za razvoj i djelovanje. „Svi ti načini izražavanja koegzistiraju u umu i aktivnostima djeteta i ono ima snagu i moć da stvara još i druge načine izražavanja, druge aktivnosti, drugu logiku i druge kreativne potencijale.“ (Miljak, 1996: 35) Svi koji se bave serioznim promatranjem djece – znanstvenici, odgojitelji, nastavnici, upozorava spomenuti

Malaguzzi, uspjeli su otkriti dje je slabosti i ograničenja u mnogo manjem stupnju nego zadivljuju u snagu i izvanredne sposobnosti povezane s neiscrpnom potrebom izražavanja i stvaranja. Zahvaljuju i mogunostima (privilegijima) da ne budu odviše vezana za vlastite ideje, koje stvaraju i kontinuirano prekrajaju, sklona istraživanju, otkrivanju i mijenjanju mišljenja, uz pokazivanje naklonosti formama i značajima koja pomažu njihovu transformaciju, djeca su zaista najsenzibilniji kritičari vrijednosti i iskoristivosti kreativnosti. Miljak (1996.) objašnjava da stvaralački proces kod djece možemo promatrati kroz tri etape: U prvoj se dijete upoznaje s predmetom, materijalom, pokretom, glasom, oblikom itd. Ono istražuje, manipulira, promatra od čega je što nastajeno, kako izgleda, što sve može činiti s predmetom, materijalom i sl. U odnosu na lutku, prva bi etapa bila da je dijete promatra, opipava, stišće, baca, pokušava je „oživiti.“

Nakon upoznavanja, koje može trajati dulje, ovisno o djetetovoj dobi i predmetu, igra s materijalom, nastupa druga etapa – ovladavanje uobičajenom upotrebom ili načinom funkcioniranja toga predmeta, materijala, pokreta, glasa, oblika itd. U toj etapi možemo primijetiti izraze dječjeg stvaralaštva, uobičajeno one koji su rezultat ograničenosti djetetovih iskustava. „U drugoj etapi, ono što otkriti lutkine mogunosti – da lutka čini nešto što bi ono htjelo, da dijete progovara kroz nju, da mu lutka može biti „pomocnica“ u različitim situacijama ili prijatelj u igri koji ga promatra.

Treća etapa u tom procesu ogleda se u oblikovanju novih kombinacija, pravila upotrebe, dopunjavanju, doradivanju, provjeravanju, itd. U trećoj etapi, lutka, koja sada može biti bilo koji predmet, dobila neku od uloga lika (simbola) s kojim dijete razvija monolog, dijalog ili govor kroz kazališnu formu.

Variranjem radnji u igri lutkom, dijete „dobiva“ nove ideje, varira raznovrsne tipove ponašanja, „ulazi“ u neobičajne maštovite kontekste. „Lutka u svijetu dječje mašte mijenja stotinu uloga, sto puta umire u okviru jedne igre, da bi se malo zatim rodila u potpuno novoj ulozi u drugoj igri. I tako dijete raste, stvaraju i nove igre... U odgojno-obrazovnom radu uglavnom se zadovoljavamo dosezanjem druge etape (ovladavanjem uobičajene upotrebe ili funkcije predmeta, materijala, itd.), isto je spomenuta Miljak, a upravo je u toj etapi, upozorava, presudna uloga odgojitelja odnosno njegova implicitna pedagogija. Već s djecom jasli ne dobi (od 1 – 3 godine) odgojitelj usmjerava dijete na stvaralačke igre s lutkarskim elementima, od igre prstima na rukama, preko „lutaka“ iz kutijice, od vrpce, arapa, sve do animacije igraćaka maštovitim dogodovštinama. Tako nastaju prvi kreativni uradci koji imaju djetetovu samostalnost. Za djecu te dobi posebno su zanimljive lutke-predmeti iz svakodnevnog života i kazališne predstave s njima tzv. kazalište predmeta. Utjecaj koji lutkarska predstava ima na razvoj djetetove osobnosti na tri razine – estetskoj, emocionalnoj

i ete koje dok istovremeno utječe na razvoj kreativnoga mišljenja. Za proces estetskoga učenja kroz animirano kazalište važan je „estetski dvojni“, što višekratno dovodi do rascjepa između „biti osobno“ i „biti lik“, a to stanje rascjepa esto dovede do „hiper svijesti“. „Šok u enja“ kazališne forme – spoznajni i emocionalni – uz snažnu metaforu animirane lutke, može transcendirati do novoga razumijevanja i divergentnoga mišljenja – možda i do dinamičnoga. Isto se da je oblikovanje scenarija za lutkarsku predstavu – izrada lutaka, oblikovanje scene i kulisa, odabir glazbe, animacija lutke odličan način stimuliranja kreativnosti djece i idealna prigoda da se djeca izraze, prepuste mašti, izmisle priču od početka do kraja, i to priču koja se možda temelji na poznatoj bajci ili na svakodnevnom događaju koji adaptiraju, transformiraju, proširuju ili pojednostavljaju. Dijete ima potrebu i sposobnost vlastitom imaginacijom oblikovati sadržaj, radnju i dijalog, izgovarati piševne naputke, glumiti po više uloga promjenama izraza tijela ili animiranjem lutaka i predmeta. Tu primjećujemo, tvrdi spomenuta autorica, da je svakodnevna uobičajena djeca igra dovela do područja stvaranja i stvaralaštva. Kako bismo razvijali stvaralačke sposobnosti djece koje dolaze do izražaja u igri lutkom, moramo djeci dati mogućnost da se lutkom slobodno izražavaju, da eksperimentiraju, ispituju različite odnose i uloge s lutkom, da improviziraju, pri čemu ih odgojitelj potiče i hrabri. Jednostavna odgojiteljeva lutka može motivirati djecu za različite načine kreativnoga rada – od izrade lutaka do različitog izražavanja uz njihovu pomoć. U današnje vrijeme potrošačke i informacijske kulture kreativni predmeti – lutke pomažu da dijete dobije mogućnost estetskog iskustva i međusobne suradnje. Pritom ono oblikuje, preoblikuje, proizvodi i komunicira. Proces estetskoga uobičajenog prilika je u kojoj su iskustva integrirana u znanje koje povezano s umjetničkim oblicima dobiva nov smisao, opipljiv u materijalu i obliku u lutki. U odnosu na umjetnika, kojemu treba hrabrost da bi svaku stvar vidio kao da je „vidi prvi put“, dijete ima tu prednost što svaku stvar izražava „kao novu“ i što to čini bez napora, što mu za to nije potrebna posebna hrabrost, ali mu je potrebno nešto drugo – dobro raspoloženje. Stoga je nužno stvarati poticajno pedagoško okruženje, povoljne uvjete za igru lutkom s kojom se djeca mogu radošću otkrivati svijet oko sebe i u sebi, kada im uistinu iskrene kreativnog procesa. Uloga je odrasloga pritom ne „suditi“ o tom procesu, nego ga pokušati razumjeti u smislu djetetove emocionalne uživanja – uključenosti u igru lutkom. Takav pristup pomoći će da bolje upozna djecu, zapazi ono što je za njih neotkriveno – što se upravo „stvara“ od onoga što je već usvojeno. Biti kreativan, isto je Majaron (2004.), „zna i misliti antipozitivistički: ne gledati na stvari samo prema njihovoj funkciji, nego i tražiti mnoštvo asocijacija vezanih uz njihov oblik, boju, materijal, miris, zvuk itd. Sve je to neophodno za maštovito lutkarstvo, i obratno, lutkarstvo nam pomaže da u svojoj okolini otkrijemo više od same funkcije: na taj način svijet može postati slikovitiji“ (Majaron: 2004). No, kada su stajališta odrasle osobe o

dje jim kreativnim naporima u izražavanju lutkom zaslijepljena njezinim vlastitim estetskim sklonostima ili uskim pogledima na kreativnost, vrlo joj je teško pozitivno utjecati na dje je kreativne reakcije uz pomo lutke.

4.1 Poticaj za stvaralaštvo

Dajmo djeci lutke u ruke – neka se igraju, neka s njima razgovaraju. Lutke dovode dijete u stanje uzbu enosti, razigranosti, pokre u njegov misaoni, imaginacijski i emotivni svijet, omogu avaju mu da bogatije izražava svoj doživljaj svijeta. „Lutke koje ožive u ruci djeteta omogu uju mu sudjelovanje u zamišljenom svijetu koji je samo stvorilo. Lutka zamjenjuje živa bi a, njome dijete u igri manipulira kako želi i, naj eš e, kako ne može u stvarnosti“ (Pokrivka, 1991.)

Mla a djeca živo manipuliraju lutkom, prevr u je i rastežu. Lutka je u središtu njihove igre. U po etku je dijete zadovoljno time što ima lutku u ruci, što može istraživati njezina fizi ka svojstva. Starija djeca u takvoj igri smanjuju motori ku aktivnost. Logi ki osmišljavaju pokrete lutke, izražavaju se u duljoj monološkoj i dijaloškoj formi koja je logi ki povezana. Igre lutkom odišu djetetovom emotivnoš u. Dijete na lutku može prenijeti svoju uznemirenost, s njom može raspravljati o svojim problemima i nesvjesno ih analizirati.

Igre lutkom mogu pridonijeti emotivnom rastere enju kakve konfliktne situacije. Najbolje vrijeme da djetetu date lutku u ruku jesu predškolske godine jer ono tada po inje glumiti doga aje iz vlastite mašte, ali i stvarnog života. To je vrijeme kad je u redu da se s lutkama igraju i djevoj ice i dje aci. Lutka može poslužiti odgojitelju, roditelju, glumcu, pedagogu u primjeru dobrog i lošeg ponašanja, tužnog i sretnog izraza lica... Lutke su odli no sredstvo za pou avanje.

Improvizacija

Naj eš i i najzanimljiviji oblik dje je igre lutkom lutkarske su improvizacije (igrokazi, lutkarske predstave), koje predškolska djeca izvode u razli itim oblicima: u monologu, dijalogu (Stenzel 1995.,), manjim ili ve im skupinama, s paravanom ili bez njega, pred „publikom“ – drugom djecom u skupini. „Kad djeca preuzmu kontrolu nad lutkom i skrivena iza paravana, pokušavaju je oživiti i govoriti kroz nju, pruža im se mogu nosti da iskuse razli ite ‘jezike’, da se slobodno izražavaju i razvijaju jezi nu kreativnost (Ladika,

1975: 36). U tim igrama dijete izražava stvari, odnose, ideje, doživljaje, različite sadržaje, kojih je svjesno i želi ih reprezentirati. Pritom koristi cjelokupan repertoar ljudskog ponašanja da bi izrazilo određenu ulogu (putem pokretanja lutke – motorike radnje, mimiku, govor i dijalog, razgovor s lutkom). (Hicela, 2010., 61)

Monolog

Monolog je u dječjoj igri ponajprije određena forma: dijete gleda lutku, opipava je, stavlja na ruku, pokušava s njom izvesti različite pokrete te odmah poželi i progovoriti. Najprije iskušava vlastiti glas, kojemu se često iznenadi, jer se i tada zapravo igra. Tek nakon toga počinje izgovarati riječi, pa rečenice i naposljetku cjelovite tekstove, ponajviše vezane uz vlastiti život i osobna iskustva. Dijete s lutkom u ruci počinje govoriti samo sebi i time počinje prvi monolog u kojem nesvjesno dolaze do izražaja govorne vrednote kao što su boja glasa, trajanje i jačina tona i sl. Osim toga, dijete takva igra oduševljava i ono je bezbroj puta ponavlja. Igra se vlastitim glasom, a lutka ga na to najbolje potiče.

Dijete u toj igri kreće prema drugoj djeci u želji da ga i oni čuju. I dalje izvodi monolog, ali sada ima slušatelje, što mu donosi još veće užitke. Djecu pozdravlja lutkom, nešto ih pita, zatim im želi nešto ispričati.

Kad uzima lutku u ruke, osobito ako ih je na raspolaganju više, najprije izabire one koje su privlačne izgledom, prepoznatljive i lijepa likovna rješenja, dok one izazovne ili bez prepoznatljivih karakteristika većinom biraju djeca s više mašte, s više iskustva, djeca koja su se već susretala s lutkama. Monolog je odraz dječjeg doživljaja svega što ga okružuje u bližoj i daljoj okolini, a također je i odraz želja i htijenja djece.

Nama odraslima, pak, dječji je monolog mogućnost za otkrivanje njihova govornog potencijala, kao i pokazatelj gdje i kako da počinje s poticanjem monološkoga govora i govora uopće. Usto svakako trebamo pokazati radost zbog njihova odabira lutke za igru te im pružiti mnogo lutaka i razne poticaje za doživljaje i govorno izražavanje. Pri tome im prijedložiti i recitirati stihove, razgovarati s njima, voditi ih u kazalište, igrati se različitim govornim igrama, smišljati kvizove riječi i drugo. U takvim oblicima druženja djeca će se osloboditi u govoru i s još većim veseljem uzimati u ruke scenske lutke, a njihova će se mašta sve više rasplamsavati i bit će nezaustavljivi u novoj igri – igri sa scenskom lutkom.

Kroz monolog s lutkom (dijete s lutkom govori samom sebi), koji se javlja u najranijoj dobi, dijete nesvjesno izražava neke govorne vrednote: boju glasa, trajanje i jačinu tona i sl. U tim situacijama dijete često kreće i k drugoj djeci sa željom da ga i drugi uju – pozdravlja drugu djecu s pomoću lutke, nešto ih pita preko lutke, pripovijeda priču ili nešto što je doživjelo. Monolog je odraz djetetovih želja, htijenja i doživljaja, prilika da se otkriju djetetove govorne mogu nosti, te pokazatelj kako da se započne s poticanjem monološkog govora i govora uopće. (Hicela, 2010., 61)

Dijalog

Dijete se ne zadržava dugo na monologu. Ono traži sugovornika, pa brzo otkriva i dijalog, razgovor između u dvaju ili više lica u kojem se izražavaju misli, mišljenja, uvjerenja, pogledi, osje aji... Naj eš e je rije o pitanjima i odgovorima. A pitanja i odgovori opet su pokazatelj dje jega govornog potencijala. Kod mla e djece pitanja i odgovori vrlo su kratki, dok kod starije dijalog postaje dulji. Osim toga, duljina dijaloga ovisi i o životnom iskustvu i znanju djeteta. Komuniciraju i pomo u lutke, djeca izmjenjuju svoja iskustva i znanja, prenose ih na drugu djecu i zato dijaloški govor igra veliku ulogu u njihovu razvoju.

Lutka je kao poticajno sredstvo govornog komuniciranja nezamjenjiva, a dijete ima veliku potrebu za razgovorom i dijalogom. Ako u blizini nema nikoga s kim bi moglo razgovarati, ono s lutkom na ruci postavlja pitanja svojim igra kama i samo na njih odgovara. ar i ljepota igre s lutkom, bilo da je dijete mla e ili starije, jest u tome što igra pomo u lutke otkriva, otvara svoju dušu. Dijalog je na neki na in i po etak socijalizacije djece u slobodnoj igri sa scenskom lutkom jer dijete s lutkom u ruci svojim pitanjem može potaknuti drugo dijete da uzme lutku i tako zapo eti komunikaciju. Za igru starije djece i djece mla e školske dobi odabiremo one dijaloge koji su djeci razumljivi i bliski jer samo tako vrlo brzo dolazi do izražaja radost igranja sa scenskom lutkom.

U dijalogu s lutkom (jednog ili više djece s lutkom), dijete istražuje na ine kako se postavlja pitanje i kako se daje odgovor na njega, razmjenjuje i proširuje iskustvo i znanje s drugom djecom, oboga uje rje nik i, što je vrlo važno, u i slušati druge da bi moglo sudjelovati u dijalogu, odnosno u komunikaciji. (Hicela, 2010., 62)

5. ODGOJITELJ I DIJETE U AKTIVNOSTI

U scenskoj aktivnosti uloga odgojitelja je prvenstveno stvoriti pozitivan odnos prema scenskoj aktivnosti te potaknuti djecu na zanimanje. Odgojitelj treba prepoznati, poticati i vrjednovati djetetove dramsko-scenske sposobnosti te otkrivati i njegovati po etne potencijale. Kroz scensku aktivnost, odgojitelj treba stvarati uvjete kroz koje e dijete mo i razvijati sve svoje sposobnosti, a pri tome zadovoljavati razli ite interese te se zabavljati i ja ati. Važno je kreirati poticajno i iskreno druženje, pra eno s puno veselja i radosti. Izuzetno je važno poticati i produbljivati emocionalnu vezu djeteta i odgojitelja pomo u lutke, poticati razvoj govora i boga enje rje nika, razvijati komunikaciju, poticati prepoznavanje svojih osje aja i osje aja drugih, poticati razvoj mašte, uživljanje u ulogu lutke putem scenske igre, osmišljanje vlastitih pri a te tako prepoznati emocionalna stanja i saznati dje je strahove. Odgojitelj kroz scensku igru treba djetetu dokazati da ga lutka sluša i vjeruje mu te da isto tako ono može vjerovati lutki. Da bi potaknuo proces stvaranja i povezivanja lutke i djeteta, odgojitelj kod djeteta treba razviti ljubav prema scenskoj lutki i interes za izra ivanje lutaka. Promatraju i odgojitelja u scenskoj igri lutkom, djeca e oponašanjem odgojitelja nau iti koristiti lutku, zavoletiti ju i povezati se s njom. Mišljenje lutke e biti prihva eno s više veselja nego odgojiteljevo i na taj na in se stvara proces povezivanja lutke i djeteta. Važno je odgojiteljevo poticanje animacije pomo u lutke, poticanje igara rije ima, dijaloga i monologa te na taj na in povezivanje djeteta i lutke, a djetetu izgradnja samopoštovanja, povjerenja u lutku i ljubavi prema njoj. Odgojitelj treba potaknuti djecu na izra ivanje lutaka, jer e ta lutka biti njihov vlastiti rad kojim e se hvaliti, koristiti ga u raznim situacijama I cijeliti ga još više.

Primjer jedne scenske aktivnosti u kojoj dijete i odgojitelj podjednako aktivno sudjeluju te u kojoj odgojitelj poti e proces stvaranja i povezivanja lutke i djeteta:

Skupina djece svoju kreativnost i stvaralaštvo pokazala je nakon odgledanog igrokaza Nesorazum J. un i - Bandov.

Odgojiteljica je djecu u aktivnost uvela zagonetkom o leptiru i bubamari jer su to likovi iz igrokaza. Sadržaj igrokaza vezan je uz nesorazum izme u bubamare i leptira koji se spremao na utrku s njom jer je tako, navodno, pisalo u oglasu, a ona je, naime, u oglasu samo tražila podstanara.

Odgojiteljica je lutke zamislila i izradila kao lutke na štapu. Izrezala ih je od tanke spužve, a kedu u boji, kojom je obojila lutke, fiksirala je sprejem. Kao dekor poslužilo je na isti način izrađeno stablo koje je predstavljalo prirodu. Kada se leptir pojavio iznad paravana, igrokaz je mogao započeti. Nakon odgledanog igrokaza odgojiteljica je provjerila jesu li djeca razumjela o čemu se radi. Zatim su djeca dodirivala bubamaru i leptira, uzela lutke u ruke, a odvažnija su improvizirala na poticaj odgojitelja na temu Leptir i bubamara. Improvizirala su, i to ispred paravana, uglavnom starija djeca od pet i šest godina. Djeca su se pokazala vrlo vještima u govornoj interpretaciji, odnosno improvizaciji. U sljedećem primjeru je dječak preuzeo ulogu leptira, a djevojčica, ulogu bubamare.

Leptir : Gdje je ona moja smotana prijateljica? Bubamaroooo, gdje siii?

Bubamara : Ba, baaa ... tu sam!

Leptir : Aaaa, kako si me prestrašila! Što se smiješ?

Bubamara : Ha-ha-ha. Leptir : Ne u ti biti prijatelj!

Bubamara : A ja ti ne u biti prijateljica! Leptir : Zašto?

Bubamara: Jer si mi rekao: "Smotana." Leptir : Zato što si me udarila po glavi.

Bubamara: Oprosti, nisam htjela. Hajdemo se pomiriti.(Grle se i ljube.) Idemo se igrati žmurice.

Leptir : Ne!

Bubamara : Lovice? Leptir : Hajde, ulovi me ... (Trči.)

Bubamara : Ulovila sam te!

Leptir : Nisi!

Bubamara : Jesam!

Leptir : Ja u se odmoriti. (Obrađuje se djeci.) Znaate djeco, bubamara je smotana.

Bubamara : Nisam!

Leptir : Jesi! (Ponavljaju nekoliko puta.)

Bubamara : A zašto?

Leptir : Jer smo prijatelji, a prijatelji se svaki dan spavaju. Hajde, idemo spavati.

Nakon ove improvizacije djeca ipak nisu željela spavati, nego su se željela glazbeno izraziti. Uz pomoć odgojiteljice, koja je djecu uputila na pravilnu dikciju, tempo, dinamiku izgovora i artikulaciju, sva djeca su počela pjevati poznatu im pjesmicu "Bubamarac" A. Dedića:

Nije lako Bubamarcu zum, zum, zum, zum

Bubamarinom muškarcu zum, zum, zum, zum

Izme u tolikih bubamara zum, zum, zum, zum

Iste boje, istih šara na i koja je njegova Mara zum, zum, zum, zum

. . .

Jedno dijete je za vrijeme pjevanja uzelo lutku bubamare i po elo skakutati u ritmu doti u i ostalu djecu na refren "zum, zum". Neka djeca su posegnula za šušalicama. Možda bi se to skakutanje i šuškanje nastavilo u nedogled da ih nije ekala nova aktivnost.

Tijek aktivnosti zamišljen je na na in da nakon igrokaza djeca izrade plošne lutke ili nacrtaju leptira i bubamaru. Djeci je predloženo da izra uju lutke na štapu, zbog složenosti izrade. Djeca su dobila karton, kolaž papir, škare, ljepilo i štapi e, a nakon toga su krenula u izradu lutaka. Izra uju i lutke pazila su na svaki detalj: koliko bubamara ima nogu, ima li ticala, koliko ima to kica. Potaknuto natjecateljskim duhom, svako se dijete trudilo da njegova lutka bude najljepša.

Kada su završili s izradom, predloženo im je da uz pomo odgojitelja pokušaju odigrati igrokaz sa svojim lutkama. Dijalozi su bili kratki jer su se djeca više trudila micati štapi ima kako bi njihove lutke bile vidljive iznad paravana. Nisu uspjela uskladiti govor s pokretima ruke. Zato je sljede a zada a bila da uz pomo roditelja nau e napamet tekst razgovora leptira i bubamare, a u me uvremenu e uvježbavati pokretati lutke. Nakon nekoliko dana to je trebala biti skladna cjelina. Tijekom aktivnosti nastalo je mnoštvo šarenih leptira i to kastih bubamara me u raznovrsnim i raznobojnim cvjeti ima, odnosno nastali su mnogi predivni likovni radovi.

6. ZAKLJUČAK

Lutkarske igre kreativno mogu obogatiti tradicionalne odgojno obrazovne metode. Raspon njihove upotrebe je širok. Lutka pruža kvalitetniji i raznovrsniji rad s djecom, može postati sredstvo za psihološko proučavanje djece, potiče i razvija maštu, kreativnost i komunikaciju i lutka omogućava lakše rješavanje problema u određenim odgojno obrazovnim situacijama. Lutka pobuđivala maštu i osjećaje odraslog čovjeka, a onda se udružila s djetetovim srcem i u njemu poticala kreativnost i stvaralaštvo. Lutka ima neprocjenjivu vrijednost u životu predškolskog djeteta. Zato lutka treba još više u i u domove, jaslice, vrtiće, svugdje gdje ima djece. Ona je ta koja djecu nasmijava i nema namjeru ranjavati njihovu dušu. Njoj djeca najkasnije prestaju vjerovati. Putem lutke dijete komunicira s odraslim svijetom, a ujedno se kod njega bude razne ideje za stvaralaštvo. Pred djetetom i lutkom uvijek će se otvoriti nove mogućnosti, a dijete će ih na vrlo originalan način izraziti. Samo dio tih mogućnosti prikazan je ovim radom. Ne sputavamo dječju kreativnost. Kreativnost jest osnovna poluga razvoja a kreativnost u vrtićima je bitna. U svijet lutkarske igre treba s puno više motivacije i lutkarskog znanja uložiti. Na svima je onima koji se bave djecom dati poticaj u kreativnost, slobodu izražavanja i samo stvaralaštvo jer djeca su uvijek spremna na nove izazove. Lutka, odnosno lutkarska igra, donosi bajkovite slike svijeta, a taj svijet uvijek ima bolja rješenja od onoga koji nas okružuje.

LITERATURA

Knjige:

1. Glibo, R. (2000.): „Lutkarstvo i scenska kultura“, Zagreb, Ekološki glasnik 2.
2. Hicela Ivon: Dijete, odgojitelj i lutka, Pedagoške mogu nosti lutke u odgoju i obrazovanju Golden marketing - Tehni ka knjiga, Zagreb, 2010
3. Kuni Ivana: Kultura dje jeg govornog i scenskog stvaralaštva, 1990
4. Majaron, E., Kroflin, L. (2004.): „Lutka... divnog li uda!“, Zagreb, Denona d.o.o.
5. Miljak, A. (2009). Življenje djece u vrti u, Zagreb: SM Naklada d.o.o
6. Petz Boris, Psihološki rje nik (2005), Naklada Slap
7. Pokrivka, V. (1980): „Dijete i scenska lutka“, Zagreb, Školska
8. Supek Rudi (1979), Mašta, Zagreb : Liber, 1979
9. Supek, R. (1987). O kreativnosti djece. U: L. Kroflin, D. Nola, A. Posilovi ,
10. Supek R., Dijete i kreativnost . Zagreb: Globus

Slike:

Slika 1: Dijete sa lutkom, Izvor: www.nabava.net

Slika 2: Simboli ka igra, Izvor: www.cafe.hr

Slika 3: Dje ja mašta, Izvor: tratincica.hr

Kratka biografska bilješka

Ime i prezime: Irena Gluhini

Adresa: Kumrova cesta 125, Gornja Pušća 10294

Mobilni telefon: 099 3399 436

E-mail: irenagluhinic@net.hr

Godina rođenja: 01.06.1991.

Radno iskustvo- nemam ga

Državljanin: Hrvatske

Mjesto rođenja: Zagreb, Hrvatska

Školovanje: Pučko otvoreno učilište Zagreb

Zanimanje: Ekonomist

Stručna sprema: SSS

Strani jezici: -Engleski (čitavanje, pisanje i govor- osnovno)

Poznavanje računalna: Odlučno poznavanje

Izjava o samostalnoj izradi rada

Ja, dolje potpisana Irena Gluhini , kandidat za prvostupnicu predškolskog odgoja ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo koja autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Studentica:

Irena Gluhinić

U Zagrebu,

10.12.2015.

Izjava o javnoj objavi rada

Naziv visokog učilišta

Sveučilište u Zagrebu

Učiteljski fakultet

IZJAVA kojom izjavljujem da sam suglasan/suglasna da se trajno pohrani i javno objavi moj rad naslov

Znanstveni rad za djecu

vrsta rada

završni rad

u javno dostupnom institucijskom repozitoriju

i javno dostupnom repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju, NN br. 123/03, 198/03, 105/04, 174/04, 02/07, 46/07, 45/09, 63/11, 94/13, 139/13, 101/14, 60/15).

U Zagrebu, 10.12.2015

Ime Prezime

Irena Gluhini

OIB

46700191851

Potpis

Irena Gluhinić