

Kreiranje lutkarske predstave s djecom rane predškolske dobi

Bedeničar, Petra

Master's thesis / Diplomski rad

2021

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:147:832047>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-19**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Petra Bedeničar
KREIRANJE LUTKARSKE PREDSTAVE
S DJECOM RANE I PREDŠKOLSKE DOBI

Diplomski rad

Zagreb, rujan 2021

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Petra Bedeničar
**KREIRANJE LUTKARSKE PREDSTAVE S DJECOM RANE I
PREDŠKOLSKE DOBI**

Diplomski rad

Mentor rada:
Doc.dr.sc. Marijana Županić Benić

Zagreb, rujan 2021

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. DRAMSKA IGRA	2
2.1. Uloga i funkcija igre	2
2.2. Dramske igre djece	3
2.3. Zrelost djeteta za dramsku igru	4
2.4. Pristupi dramskoj igri	6
2.5. Dramske sastavnice igre	6
2.5.1. Vođena fantazija	8
3. LUTKARSTVO I LUTKA	9
3.1. Vrste lutaka	10
3.1.1. Ručne lutke	10
3.1.2. Lutke na štapu	11
3.1.3. Lutke na koncima	11
3.2. Dramatizacija	12
3.3. Dramski prostor	14
3.4. Dramsko vrijeme	14
3.5. Dramski lik	15
3.6. Glazba	15
3.7. Režija	16
4. DIJETE I LUTKA	17
4.1. Lutka i simbolična igra	18
4.2. Poticanje socijalnih kompetencija pomoću lutke kod djece	19
4.3. Poticanje dječjeg kreativnog stvaralaštva	21
4.4. Utjecaj lutke na emocionalnu inteligenciju	23
4.5. Utjecaj lutke na govor i komunikaciju	24
5. LUTKA U ODGOJNO-OBRAZOVNOM PROCESU	26
5.1. Opis projekta	29
5.1.1. Na selu	31
5.1.2. Vođena fantazija „U povrtnjaku“	31
5.1.3. „Djed i repa“ – Aleksej Tolstoj	33
5.1.4. „Ježeva kućica“ – Branko Ćopić	37

5.1.5. „Ogledalce“ - Grigor Vitez	45
5.2. Promjene u sobi dnevnog boravka	50
5.3. Evaluacija projekta	50
5.3.1. Perspektiva djeteta	50
5.3.2. Perspektiva odgojiteljica	52
5.3.3. Perspektiva roditelja	54
6. ZAKLJUČAK	56
7. LITERATURA	57

SAŽETAK

Tema rada je kreiranje lutkarske predstave s djecom rane i predškolske dobi, a cilj rada je prikazati dobrobiti takvog načina rada. S obzirom na to da u igri s lutkama dijete samoinicijativno i bez prisile ulazi u svijet mašte, scenska lutka je sredstvo koje ima mogućnost utjecati na dijete i s kojim se dijete može povezati na emocionalnoj razini.

Rad je podijeljen na teorijski dio i opis projekta. Na početku rada opisana je dramska igra i njene mogućnosti u radu s djecom. Zatim je opisano lutkarstvo sa sastavnicama koje su potrebne za kreiranje predstave s djecom rane i predškolske dobi. U tom dijelu nalazi se i kratki opis vrsta lutaka jer, osim scenskih lutaka, lutka može biti bilo koji predmet kojeg oživimo pokretom i animacijom. Nadalje se opisuju pozitivni utjecaji scenske lutke u radu s djecom na područjima emocionalnog, kreativnog, socijalnog aspekta i razvoja govora.

U radu će se također nastojati prikazati uloga odgojitelja i na koje sve načine može postići jačanje socijalizacije, empatije, komunikacije, kreativnog stvaralaštva, u izgradnji samopouzdanja i samostalnosti kod djeteta.

Ključne riječi: igra, scenska lutka, lutkarska predstava, jačanje kompetencija

SUMMARY

The subject of the research paper is the creation of the puppet show with children of early and preschool age, with the main aim to show the benefits of such an approach.

Given that in playing with puppets the child enters the world of imagination on its own initiative and without pressure, a stage puppet is a means that may influence the child and with which the child can relate.

The research paper is divided into a project description and a theoretical part. Within the introductory part of the research paper the drama play is described and its possibilities for working with children. Furthermore, the next part of the paper contains the description of puppetry with the components which are needed to create plays with children of early and preschool age. The same part contains a short description of the types of puppets since, apart from stage puppets, a puppet can be any object that we bring to life with movement and animation. In terms of working with children, the positive influences of the stage puppet are further described within the areas of emotional, creative, and social aspects as well as within speech development.

The research paper will also attempt to show the role of educators as well as the ways in which the strengthening of socialization, empathy, communication, and creativity can be achieved for the purpose of building child's self-confidence and independence.

Keywords: play, stage puppet, puppet show, strengthening competencies

1. UVOD

Igra je primarna i glavna djetetova aktivnost. Mnogi stručnjaci se slažu da dijete najbolje uči kroz igru. Dijete putem igre razvija spoznajne, socijalne i komunikacijske vještine.

Djeca rado sudjeluju u kreativnim i stvaralačkim aktivnostima, a dramska igra je i organizirana i kreativna igra pomoću koje dijete ima mogućnost razviti usredotočenost, spretnost, zrelost za dogovor, rječnik, javni nastup, ali i zastupanje vlastitog mišljenja.

U lutkarstvu nalazimo spoj raznih umjetnosti, dok je lutka njegov glavni izvedbeni alat. S obzirom na razne mogućnosti upotrebe lutke s djecom rane i predškolske dobi, u igri s lutkom nudi se pregršt kreativnih mogućnosti.

Igre s lutkom kod djece potiču maštu, kreativnost, govor, pokret, emocionalni razvoj, ali i razumijevanje za svijet koji ga okružuje. Ukratko, igre s lutkom potiču djetetov cjeloviti rast i razvoj.

Cilj rada je još jednom prikazati lutku kao sredstvo koje pokreće razigranost, maštu i misaoni te emocionalni svijet djeteta jer su mogućnosti korištenja lutke u radu s djecom rane i predškolske dobi neograničene.

Rad je podijeljen na četiri cjeline, od kojih su tri teorijskog karaktera. U prvoj cjelini se govori o važnosti igre za dijete, o dramskim pristupima i dramskoj igri djece. U drugoj cjelini se pokušava definirati lutkarstvo i navode se bitni elementi za stvaranje lutkarske predstave. Treća cjelina opisuje utjecaj lutke na dijete i dobrobiti koje ono dobije od lutke i lutkarskih igrovnih radnji. Posljednja cjelina je opis projekta u skupini kroz pedagošku godinu. Unutar te cjeline nalaze se evaluacije projekta iz perspektive djeteta, roditelja i odgojiteljica. U zaključku su navedene najčešće dobrobiti za dijete u radu sa scenskom lutkom i kreiranju lutkarske predstave.

2. DRAMSKA IGRA

2.1. ULOGA I FUNKCIJA IGRE

Iako je igra urođena aktivnost svakog djeteta, ona je ujedno i najvažniji segment u razvoju dječje ličnosti. Od samog rođenja djeteta, igra ima veoma bitnu ulogu u životu pojedinca. Kroz igru dijete upoznaje sebe sa svim svojim vrlinama i manama, uči o svojoj okolini, međuvršnjačkim odnosima kao i općenito o svijetu koji ga okružuje. Kroz igru dijete uči i razvija socijalne kompetencije, odnosno osjećaj sigurnosti, samokontrole, samostalnosti, i jača samopouzdanje.

Stručnjaci (Duran, 2011; Ivon, 2010; Slunjski, 2013) se slažu da je igra najprirodniji i najlakši oblik učenja jer je dijete u igri motivirano i angažirano. Također, igra je i jedna od temeljnih pretpostavki za pravilan rast i razvoj dječjeg organizma. Kroz igru dijete, osim tjelesnih sposobnosti, razvija i vlastiti sustav stvaranja samokontrole, uči o socijalizaciji, razvija empatiju i rješavanje konflikata na društveno prihvatljiv način. Kroz različite igre djeca se razvijaju intelektualno, a potiče im se kreativnost i maštu. Naučeno kroz igru lakše i duže se pamti, a otvara prostor dječjem stvaralaštvu. Neodređenost i sloboda u igri pružaju mogućnost djetetu da otputuje u svoj vlastiti svijet mašte, u svoju vlastitu igru u kojoj su istovremeno i prisutna i odvojena od trenutnog vremena i prostora.

Postoji mnogo različitih vrsta klasifikacija dječjih igara, a najčešća klasifikacija je podijeljena u tri kategorije:

- a) funkcionalna igra
- b) simbolička igra
- c) igra s pravilima (Duran, 2011).

„Funkcionalna igra određuje se obično kao igra novim funkcijama koje u djeteta sazrijevaju motoričkim, osjetnim i perceptivnim putem“ (Duran 2001; prema Perić Kraljik, 2001, str. 52.), a autorica utvrđuje da je dramska igra naglašena funkcionalna igra jer se sve navedeno razvija i sazrijeva kod djeteta u dramskoj igri.

Simbolička igra naziva se još i imaginativna igra, igra mašte, igra dramatizacije, igra uloga. Obilježavaju je neke opće odrednice poput unutarnje motivacije, fleksibilnosti, usmjerenost na proces. Prema Perić Kraljik (2009), simbolička igra je pokazatelj da je dijete spremno za dramsku igru. Dramska igra se ostvaruje dramskim planiranjem i poticanjem simboličke igre. Kroz dramsku igru kod djeteta se razvijaju kreativnost i stvaralaštvo na način da mu se omogući

sloboda razvijanja stvaralačkih sposobnosti, stvaranjem atmosfere i nuđenjem pravih poticaja za njegov razvoj.

Igre s pravilima mogu biti s jednostavnim pravilima, a mogu biti i natjecateljskog karaktera. Pravila koja se mogu dogovoriti unaprijed ili za vrijeme igre, očekuje se da ih poštuju sva djeca u igri i pomažu pri socijalnoj integraciji djeteta. Igre s pravilima kod djece rane i predškolske dobi su oblik komunikacije s funkcijom socijalne integracije.

Iako dramska igra ne posjeduje natjecateljska pravila, ima jednostavna pravila koja su prilagođena dobi i sposobnostima djece s kojom se provodi.

2.2. DRAMSKE IGRE DJECE

Dramska igra je organizirana kreativna igra, a samim time u sebi ima i sastavnice sve tri kategorije igara; funkcionalne igre, simboličke igre i igre s pravilima. Dramskim igrama se razvija usredotočenost, spretnost, zrelost za dogovor, širi i obogaćuje rječnik, jača samopouzdanje za javni nastup, ali i zastupanje vlastitog mišljenja.

Pomoću dramskih igara, dijete ima mogućnost zamisliti se u određenoj situaciji pomoću pokreta, zvuka ili kretanja u prostoru, a svrha dramskih igara je ispunjavanje i obrazovnih, funkcionalnih i odgojnih zadataka. Prema Slunjski (2013), u dramskim igrama djeca sva svoja znanja, iskustva i emocije izražavaju i preoblikuju na vlastiti način, onako kako ih razumiju. Autorica također naglašava da u takvim igrama djeca ne oponašaju, nego su uživljena u ulogu pritom stvarajući autentične igrovne radnje.

Dijete u dramskim igrama ima mogućnost ući u imaginarni svijet, u vlastiti svijet mašte u kojem razvija vlastitu kreativnost prema trenutnim interesima, vlastitoj motivaciji kao i stupnju razumijevanja svijeta koji ga okružuje.

2.3. ZRELOST DJETETA ZA DRAMSKU IGRU

Za stvaranje dramskih igara za djecu rane i predškolske dobi, treba biti upoznat s njihovim mogućnostima i psihofizičkim sposobnostima jer se dijete ne smije opteretiti nerealnim zahtjevima. Pomoću igre možemo izazvati bogatstvo pokreta u prostoru, a svako dijete na vlastiti način razvija motoriku, emocionalnu snalažljivost, pamćenje i emocionalnu inteligenciju. Djeca najbrže uče kroz osjetilne i emocionalne spoznaje.

Igra ovisi o stupnju razvoja djeteta, a kako se dijete razvija i mijenja, tako se i njegova igra razvija i nadograđuje. Igra je slobodno dječje djelovanje u kojem dijete stvara svoj vlastiti svijet, u kojem je ono glavni glumac, kreator igre izvan okvira običnog, realnog života. U svoju igru dijete unosi vlastite zamisli, iskustva, događaje, ali i strahove, težnje i nadanja.

Kroz dramsku igru, djeca stječu nova iskustva. Također se razvija i zdrav i kvalitetan odnos prema okolini. Dramska igra djetetu pruža kreativnost igranja, jer ono u dramskoj igri doživljava doživljaj.

„Njegova ga aktivna priroda i maštovitost tjeraju na spontano stvaranje igre.

Dijete spontano zna stvoriti igru. Igra ne treba ostati na toj razini. Nju treba pokretati i obogaćivati, planirati. Budući da dramske igre potiču dječju kreativnost, s njima treba početi što prije, pokušajmo aktivirati svu djecu predškolske dobi“ (Perić Kraljik, 2009, str.18.).

Planiranom dramskom igrom s djecom predškolske dobi razvijamo i potičemo maštu, koncentraciju, izražajnost, govor, kontrolu pokreta, sposobnost identifikacije, jačaju pozitivnu sliku o sebi, razvijaju empatiju, samopoštovanje, ljubav, prijateljstvo, intelektualnu znatiželju, emocionalnu inteligenciju; iz svega navedenog dramska igra je važna za cjeloviti djetetov razvoj.

Tablica 1.

Pregled razvojne zrelosti djeteta predškolske dobi u odnosu na stvaranje dramske igre (Perić Kraljik, 2009)

Dijete u dobi od 2. do 3. godine	Zamišljeni predmeti zamjenjuju realne predmete Prisutna simbolička igra Uloga nije u potpunosti preuzeta, nego sastavnice igre Oponašanje odraslih Bitan im je pokret i ponavljanje, poželjno da je ritam očekivan i neočekivan
Dijete u dobi od 3 .do 4. godine	Prisutan monolog sa najdražom igračkom, zamišljenom ili stvarnom Javlja se suradnička igra i igra uloga Jasno izražavaju vlastitu ugodu i neugodu
Dijete u dobi od 4. do 5. godine	Dramska igra omogućava aktivan govor, napetost i sukobe Govor je konkretno sredstvo komunikacije Dolazi do podjele uloga, zadataka u igri
Dijete u dobi od 5. do 6. godine	Sposobno je usmeno reproducirati, dramatizirati priču Aktivno sluša više puta istu priču, potiču komunikaciju Kontroliraju izražavanje emocija Igra omogućuje emocionalno rasterećenje

2.4. PRISTUPI DRAMSKOJ IGRI

Prema Bredikyte (2004), dramska igra omogućuje organiziranje individualnih i suradničkih aktivnosti te omogućuje uvjete u kojima se svako dijete može individualno ostvariti. U stvaranju dramskih igara s djecom rane i predškolske dobi, dijete ima mogućnost uključiti se u proces dramske igre kada želi, ima mogućnost suočavanja s mišljenjima druge djece s kojom mora surađivati radi postizanja dogovora oko nastavka igre.

Prema Coffou (2004), rad s lutkarskom grupom se dijeli u dva razdoblja:

1. pripremno razdoblje
2. razdoblje stvaranja predstave

Autorica smatra da je pripremno razdoblje važnije i dužeg trajanja jer je ono temelj za dobro odigranu predstavu. U tom razdoblju djeca osvajaju prostor scene, usvajaju scenske pokrete, manipulirajući glasovnim mogućnostima usvajaju upotrebu glasa kao glumačko sredstvo. Osnovni zadatak dramske igre je poticanje razvoja osobnosti djeteta, ali i poticanje na učenje kroz igru.

2.5. DRAMSKE SASTAVNICE IGRE

Bredikyte (2004) u svom radu „Dijaloška drama s lutkama kao metoda poticanja dječje verbalne kreativnosti“ zaključuje da je kreativna drama dinamičan proces koji potiče sudionike, koji sudjeluju u stvaranju drame, na istraživanje i pročišćavanje vlastitih iskustava. Pročišćena iskustva, zajedno s vlastitim idejama, stavovima i emocijama, sudionici dijele s ostalima putem dramskog čina, odnosno drame.

Dramaturški plan određuje dramsku radnju, dramski prostor, dramske likove i njihove karakteristike. Isti plan može biti i u dramskoj igri za djecu predškolske dobi. Etape radnje su ekspoziција, zaplet, kulminacija, peripetija i rasplet.

U ekspoziциji upoznajemo likove i njihove međusobne odnose, vrijeme i mjesto radnje. Ekspoziциja je početna situacija iz koje se dalje razvija dramska radnja. Zaplet ili akcija je sljedeća etapa koja pokreće radnju stvaranjem napetosti među likovima. U kulminaciji zaplet doseže vrhunac napetosti. Peripetijom se najavljuje mogućnost preokreta u radnji. Rasplet je konačno razrješenje sukoba. Dramska situacija je cjeloviti prizor koji čini osnovnu problemsku jedinicu dramske radnje. Istovremeno je i rasplet prethodne situacije i najava buduće. Souriau (1982, prema Gruić 2002) smatra da se dramska situacija stvara međusobnim djelovanjem likova u predstavi. Dramski sukob je glavno obilježje dramske radnje, stvara napetost između likova, pokreće radnju i doprinosi raspletu. Razvija se iz odnosa koji su formirani između

glavnih likova i nepomirljivosti njihovih stavova, potreba i želja. Dramski sukob stvara napetost u odnosima, pokreće radnju kojom upravlja prema raspletu. Dramski izraz je izričaj u kojemu su događaji predstavljeni pomoću uloga i odigranih dramskih situacija (Perić Kraljik, 2009). Prema Krušić (2018), dramskim izrazom se podrazumijeva svaki oblik izražavanja u kojemu su predstavljeni, pomoću odigranih situacija i uloga, izmišljena ili stvarna bića, događaji, predmeti, pojave i odnosi. Krušić (2007) navodi da „dramski izraz kao skupno i kao sinergično iskustvo, temeljeno na općeljudskoj sposobnosti prikazivanja bića, stvari, događaja i pojava s pomoću odigranih uloga, možda više od bilo kojeg drugog medija omogućuje onaj psihološki odmak neophodan za zaobilazno, metaforičko, približavanje neugodnim iskustvima i eventualno suočavanje s njima.“ (Krušić, 2007, 35.).

Dramska igra za djecu predškolske dobi može imati sve ili pojedinačne etape dramske radnje. Dramska igra pomaže u razvijanju govornih sposobnosti, komunikacijskih vještina, mašte, kreativnosti, pomaže u formiranju stavova, razvijanju i podizanju društvene svijesti, razumijevanju međuljudskih odnosa, ali i stjecanju samopouzdanja, kao i razvijanju pozitivne slike o sebi. Lugomer (2000) u svom članku navodi da dramska igra djeci daje mogućnost slobodnog izražavanja, kao i oslobađanje stvaralačkih potencijala.

„U atmosferi sigurnosti, opuštenosti i prividne neobaveznosti, koju pruža organizirana igra, moguće je osloboditi spontanost i omogućiti djetetu da na njemu prihvatljiv način usvaja nove spoznaje jer se ono što je naučeno u igri lakše i duže pamti te otvara prostor dječjem stvaralaštvu.“ (Lugomer, 2000-2001; 1)

2.5.1. VOĐENA FANTAZIJA

Prema Bunčić i sur. (2007) vođena fantazija je terapijsko sredstvo koje se koristi u svrhu relaksacija i rješavanja problema kroz metafore.

Janković i Rihter (2010) smatraju da je vođena fantazija jedna od sofisticiranih metoda i tehnika kojima se stvara ozračje povjerenja, topline i razigranosti, te razvija i osjetljivost za doživljaj kojeg sudionici igre prihvaćaju, procesuiraju i integriraju u vlastiti socijalni, kognitivni i emocionalni svijet.

Kroz vođene fantazije djeca imaju mogućnost upoznati se s činjenicom da se krize rješavaju, neugodne situacije nisu trajne i na koji način ih riješiti. Djeca kroz vođenu fantaziju dobiju alate kako prepoznati vlastito napeto stanje, na koji način se opustiti, vježbaju samokontrolu, imaginaciju, samopouzdanje i imaju mogućnost kreativnog izražavanja kroz davanje ideja za drugačiji završetak priče.

3. LUTKARSTVO I LUTKA

Županić Benić (2009) definira lutkarstvo kao mješavinu više umjetnosti (likovne, glazbene, dramske, plesne, književne). Kombinacijom raznih umjetnosti u lutkarstvu nude se bezbrojne kreativne mogućnosti za djecu i odrasle.

„Stoga same granice lutkarstva postaju fluidne kao i same misli. Sve što u sebi ima element igre, a igra je pokretač ove umjetnosti, posjeduje stvaranje, kreativnost, čime je moguće samo rasti, što u slučaju lutkarstva ne znači prerast na primjer svoje fizičke granice ‘kazališta u malom’, iako toga već odavno nema, već se treba okrenuti inicijativi...“ (Županić Benić. 2019, str.15).

U lutkarskoj predstavi se kombiniraju vizualni elementi poput lutke, scene, rekvizita, pokreta, glazbe, glasa i odnosa.

Lutka je glavno izražajno sredstvo lutkarstva. Županić Benić (2019) utvrđuje da se pod pojmom „lutka“ podrazumijeva bilo koja figura koja je namijenjena dječjoj igri. Lutka može nastati od svega što nas okružuje i sve može biti lutka.

Lutke možemo podijeliti prema načinu pokretanja i prema poziciji s koje se animiraju.

Tablica 2

Podjela lutaka prema Županić Benić (2009).

Način pokreta	Pozicija animiranja
Ručne lutke	Odozdo
Štapne lutke	Odozdo
Marioneta	Odozgo

3.1. VRSTE LUTAKA

Prema Pokrivki (1987) scensku lutku ne treba promatrati ili doživljavati kao vjernu kopiju živoga lika jer su njezini likovni izrazi pojednostavljeni, sažeti, stilizirani, a sve su to karakteristike koje dopuštaju liku da bude stvoren.

Stenzel (1995) smatra da zbog vlastitog ograničenja pokreta i veličine, lutka treba imati scensku izražajnost koja vlastiti smisao dobiva u trenutku kada se lik razigra na sceni. Uz navedene likovne kvalitete, scenska lutka treba biti i funkcionalna, treba biti u mogućnosti obavljati one radnje koje su vezane uz njezin karakter.

O konstrukciji i izgledu lutke ovise karakteristični pokreti koje lutka ima, a koji bi trebali biti jasni, jednostavni i stilizirani. Govor lutke, kojeg interpretira glumac kojeg ne vidimo, treba biti razgovijetan, jasan, glasan i određen jer lutkino lice nije pokretno pa samim time nema mogućnost mimičkog izražavanja.

Najčešće vrste lutaka: ručne lutke, lutke na štapu i marionete. (Ivon, 2010; Pokrivka, 1987; Županić Benić, 2009.).

3.1.1. Ručne lutke

Pokrivka (1987) navodi da se ručna lutka navlači na ruku poput rukavice i pokreće se pomoću pokreta prstiju u „rukavici“. Ruka glumca je paralelna s paravanom držeći lutku uspravnom.

Županić Benić (2009) opisuje lutkarsku pozornicu poput visoke pozornica-kutije s „prozorom“ na visini iznad lutkareve glave. Prozor je prostor igre. Zatvorena je sa tri strane. Lutke dolaze na scenu i odlaze s nje izranjajući odozdo. Glumci su obučeni u crnu odjeću da ne privlače pažnju na sebe, nego da istaknu lutku.

Vrste ručnih lutaka su: ginjol lutka i zijevalica.

Ginjol je tip lutke koja se na ruku navlači poput rukavice, a kažiprstom se pokreće glava, dok palac i mali prst služe za pokretanje ruku lutke.

Zijevalica se također navlači na ruku, ali animatorova ruka unutar lutke otvara i zatvara lutkina usta.

3.1.2. Lutke na štapu

Prema Županić BeniĆ (2019) sve lutke koje pokrećemo i kontroliramo putem štapa i žica pripadaju pod zajednički nazivnik „lutke na štapu“.

Pozornica je zapravo paravan koji prekriva glumca, a lutke se pojavljuju iznad scene. Scenografija je plošna i oslikana različitim pozadinama s obje strane, a prizori se mijenjaju kako lutka mijenja okvir scene.

Lutke na štapu su lutke za *kazalište sjena, javajka i plošne lutke*.

Lutke za kazalište sjena predstavljaju čaroban, neobičan svijet i pomoću vlastite bajkovitosti pomažu djetetu prevladati niz strahova.

Javajka je najjednostavnija lutka na štapu obzirom na to da podliježe najmanjem broju pravila. Nacrtani crtež izrežemo, pričvrstimo na štap i lutka je spremna za animaciju.

3.1.3 Lutke na koncima

Županić BeniĆ (2019) smatra da su lutke na koncima, odnosno marionete, najzahtjevnije lutke zbog posebnosti izrade i animacije. Pokretnih su udova koje kontrolira mehanizam križnog oblika koji su za lutku pričvršćeni koncima. Lutkar drži križni mehanizam i blagim pokretima konca pomiče željene dijelove lutke. Najjednostavniji opis marionete bi bio mobilna figura s mehanizmom kojeg pokreću konci.

Tijelo je kopija lika kojeg predstavlja. Konci imaju funkciju nošenja lutke i kontrole njenih pokreta. Pričvršćen za lutkine ruke i noge, mehanizam omogućuje lutkaru pokretljivost lutke.

Iskoristivost marionete kod djece rane i predškolske dobi simbolizira manipulaciju. Dijete se animirajući marionetu nalazi u položaju „važne osobe“ u odnosu na svoju lutku koja u ovom slučaju zauzima mjesto djeteta (Majaron, 2004, str.81).

Pozornica u profesionalnoj predstavi se naziva marionetski most. Most se nalazi iznad scene, a animatori koji se kreću po njoj su u tom slučaju nevidljivi. Publika gleda predstavu kroz otvor pozornice. Ukoliko se lutkar vidi, kreće se po sceni zajedno s lutkom, ali je pritom u crnoj odjeći.

3.2. DRAMATIZACIJA

Prema definiciji u Hrvatskoj enciklopediji, dramatizacija je prilagodba teksta za potrebe kazališne, filmske ili televizijske ekranizacije. „Uglavnom proširuje dijalog i monolog i na one dionice teksta što su čitatelju posredovane glasom pripovjedača, pa bi zbog toga ostale nedostupne opažanju publike“ (Enciklopedija.hr).

Dramatizacija se treba razvijati za vrijeme predstave, s određenim ritmom i odgovarajućom duljinom koja je primjerena dobi djece kojima je namijenjena. Za vrijeme dramatizacije neophodno je paziti i na govor tijela, govornog izričaja, izmjenu napetosti i smiraja u predstavi.

Dramatizacija je, prema Stenzel (1995), podjela kompletnog sadržaja teksta na uloge likova koji se javljaju u adaptaciji ili obradi obrađenog teksta. Česti predložak lutkarskim predstavama s djecom i za djecu predškolske dobi su klasične priče i bajke, razni prikazi biljnog i životinjskog svijeta kao i različiti sadržaji s ekološkom ili emocionalnom porukom.

Stenzel (1995) navodi da lutkarska dramatizacija ima svoje specifičnosti poput dinamičnosti, preglednosti, jasnoće, cjelovitosti, zanimljivosti i da slijed događaja na sceni treba biti logičan, jednostavan i prilagođen dječjoj dobi. Odabrani tekst, uz estetsku i zabavnu vrijednost, treba imati i edukativnu komponentu, koja je više ili manje vidljiva.

Pri izboru teksta važno je voditi računa o sadržaju djela, te treba biti primjeren dobi djeteta. Uz sadržaj, važan je i način obrade teksta koji treba biti stilski skladno i slikovito interpretiran.

Bojović (2013) navodi da je kreativna drama svojevrsna umjetnička forma u kojoj se podrazumijevaju kooperativnost i međusobna suradnja između svih sudionika. Uz pomoć kreativnih dramatizacija dijete ima mogućnost izgrađivati pozitivnu sliku o sebi, ponovno proživljavati određena iskustva, jednako ugodna kao i neugodna, kako bi se naučilo nositi s njima. Pomoću kreativne dramatizacije razvija se djetetov emocionalni razvoj, kreativnost za rješavanje problema različitim načinima, lakše razumijevanje uzročno-posljedičnih odnosa. U kreativnoj dramatizaciji ne postoje pogrešni odgovori, sve je moguće; stvari oživljavaju, životinje govore, mjesto i vrijeme istovremeno mogu biti i izmišljeni i realni. Iz svega navedenog, kreativna drama se može nazvati poželjnim razvojnim alatom uz pomoć kojega dijete ima mogućnost razviti pažnju i ljubav za svijet koji ga okružuje, potiče praktično, sadržajno i aktivno učenje u zanimljivoj i poticajnoj formi (Bojović. 2013; str.16).

Autorica navodi da se aktivnosti kreativne dramatizacije u vrtiću sastoje od triju dijelova; uvodna igra, glavna aktivnost i procjena, samoprocjena te refleksija.

Uvodne igre

Kratka dramska zagrijavanja, koja mogu biti povezana s glavnom aktivnošću, kojima je cilj motivirati i pripremiti djecu za glavnu aktivnost. U odgojnoj skupini su to vrlo često fizičko-pokretne igre zagrijavanja. Svrha uvodne igre u dramatizaciji je da potakne energiju misli i tijela, potiče na uporabu svih osjetila, odnosno utječe na razvoj senzorne integracije, povezuje pokret sa zvukom, opušta i smanjuje napetost, potiče pažnju na sadašnji trenutak, kreira grupnu pozornost, određuje zajednički cilj, jer djeca zajedno rade i pripremaju se za glavnu aktivnost. Uz sve nabrojano, uvodna aktivnost osigurava pozitivno i poticajno ozračje koje djecu čini sretnima i poziva ih na učenje kroz zabavu (Bojović, 2013).

Glavna aktivnost

Uvod u glavnu aktivnost je najčešće priča koja je povezana s odabranom temom. Tema može biti jednodnevna ili dio projekta. Polazište izbora teme proizlazi iz interesa djece u skupini, dok izbor teme može biti iz bilo kojeg razvojnog područja. Svrha glavne aktivnosti je postizanje obrazovnih ciljeva koji su planirani za taj dan. Obrazovni cilj se kreira na temelju osobina, potreba i interesa djece u skupini, grupnim i individualnim, ovisno o njihovom razvoju.

Glavnom aktivnošću se postižu planirani dnevni obrazovni ciljevi poput: razvoja slušne ili komunikacijske pažnje i koncentracije, razvijanje govorno-jezičnog razvoja, oslobađanje od emocionalne napetosti, razvijanje empatije, identifikacija emocija, razvoj kooperativnosti i rješavanje problema, uočavanje uzročno-posljedičnih veza... Obrazovni ciljevi se formiraju prema osobinama i potrebama skupine, ali i vodeći se stupnjem razvoja pojedinaca u skupini (Bojović, 2013).

Procjena, samoprocjena, refleksija

„Cilj refleksije je da se dublje povežu dječje iskustvo i pamćenje te da na taj način stečeno znanje i cilj aktivnosti postanu trajno dobro djece“ (Bojović, 2013, str.36.). Refleksija u odgojnoj skupini mogu biti aktivnosti iz likovne umjetnosti, igre za relaksaciju, rasprava o vlastitom shvaćanju, procjeni, interesima... Refleksija ima više dobrobiti za djecu, poput: povratak na mirniju emotivnu razinu, osvrt na osobno i grupno iskustvo, podsjećanje na naučeno, spoznajno, daje značenje samoj aktivnosti, povećava razumijevanje, produbljuje empatiju... Iz svega navedenog refleksija je važan, nezaobilazan završni korak u izvođenju

kreativne drame u vrtićkoj odgojnoj skupini, jer dijete ima priliku objaviti vlastiti doživljaj, komentar ili impresiju.

3.3. DRAMSKI PROSTOR

Dramski prostor je svaki prostor u kojem se izvodi predstava, odnosno ono što igra predstavlja. U dramskoj igri je važno aktiviranje prostorne mašte pomoću simboličkih predmeta koji pomoću asocijacija bude imaginaciju. U sobi dnevnog boravka sve može postati svašta, ovisno o potrebi.

U lutkarskoj predstavi dramski prostor je scena, pozornica ili paravan ovisno s kojim tipom lutaka se predstava izvodi.

„Scena, dakako, postoji kao realna i simbočna, kao stvarni prostor pozornice i simbolni prostor predstavljenog zbivanja, pri čemu je, u lutkarskom kazalištu posebice, prvi neophodni uvjeti za idealno ostvarivanje onog drugog prostora koji, u lutkarskom kazalištu, i sam podliježe zahtjevima i zakonima animacije i pretvorbe, te tako biva komplementarni dio scenskog bića...“ (Paljetak, 2007, str.38).

Scenski prostor za igru u odgojnoj skupini bi trebao biti jednostavan. Pokretna, mobilna pozornica koja je sastavljena od nekoliko lakših paravana koji se mogu kombinirati. Paravani mogu biti prekriveni sa jutom, žuticom ili nekim drugim neutralnim materijalom na kojem se lako može uklopiti scenografija koja je potrebna, odnosno koju je jednostavno zamijeniti, ukoliko ima potrebe. Scenografija lutkarske igre je simboličkog karaktera. Treba paziti na stilsko jedinstvo dekora, materijala i proporcija, kako za scenu tako i za lutke. Bitno je obilježje onoga što predstavlja.

Potreba za kompletnom pozornicom se razvila pod utjecajem profesionalnih kazališta, ali u vrtiću to i nije toliko bitno. Važno je da dijete ima dojam pozornice, kazališta, dok scena može biti improvizirana i simbolički naglašena.

3.4. DRAMSKO VRIJEME

Vrijeme u predstavama je apstraktno, prepoznaju se doba dana ili noći, godišnja doba, dok je sve ostalo prepušteno mašti gledatelja. Prema Vigato (2011) lutkarsko vrijeme je bajkovito, linearnog kretanja, kretanja bez povratka. Prolaz vremena u lutkarskoj predstavi simbolizira se pojavom različitih krajolika, odnosno njihovih simbola. Autorica zaključuje da završetkom scenske bajke završava i scensko vrijeme, koje je istodobno i izlaz sa scene.

Paljetak (2007) navodi da je vrijeme na sceni usko povezano sa sadržajem predstave. Smatra da je svaki prekid stanka u razvoju zapleta. Radi velikog raskoraka između trajanja stvarnog i prikazanog događaja, smatra da „kao vrijeme prikazivanja takvih događaja trebaju ispuniti sama zbivanja, posebno pak ona koja su sama po sebi procesi, budući da će se tako najlakše postići potrebno jedinstvo i razmjer između trajanja samih događaja i trajanja (scenske) priče o njima“ (Paljetak, 2007, str.39).

U realnom vremenu, najbolje vrijeme za izvođenje kreativne drame, lutkarske improvizacije ili predstave u dječjem vrtiću, je ono vrijeme koje najviše odgovara dinamici skupine. Najčešće je to u jutarnjim terminima, nakon uvodnog dijela. Nerijetko dramske improvizacije ugledaju svjetlo dana i u popodnevnim satima.

3.5. DRAMSKI LIK

Lik i njegove karakteristike oživljava glumac pomoću verbalnog i neverbalnog izričaja. Glumac se izjednačava s likom kojeg glumi.

Mrduljaš (2007) napominje da dramski likovi u predstavama za djecu trebaju biti crno-bijelog karaktera jer „poigravanje i relativiziranje likova izaziva pomutnju u malim glavama i prekida nit poistovjećivanja s dramskim osobama i radnjom“ (Mrduljaš, 2007, str.9). Odgojna nužnost razlikovanja dobra i zla je potrebna obzirom na to da dijete prati i upija poruke koje dobiva s pozornice stoga ono mora znati tko je dobar, a tko nije i da se sukladno tome zlo kažnjava, a dobro nagrađuje.

3.6. GLAZBA

Vrlo teško je odrediti samu definiciju glazbe, ali u najjednostavnijem smislu glazbu možemo okarakterizirati kao umjetnost koja se izražava pjevanim odnosno sviranim tonovima, kombinacijom raznih zvukova, šumova i tišine između navedenih elemenata.

Osnovni elementi glazbe su ton (s pripadajućim osobinama), ritam i dinamika.

Vigato (2011) smatra da je uloga glazbe u lutkarskoj predstavi da proširi, razvije, opovrgne ili zamijeni znakove iz drugih sustava, dok istovremeno oživljava atmosferu, vrijeme, sredinu ili mjesto radnje.

Pokrivka (1978) je okarakterizirala glazbu kao važnu komponentu u stvaranju lutkarske igre u cjelini. Autorica smatra da pojedini zapleti, odnosno raspleti pomoću glazbe mogu poprimiti neobične igrovne širine. Glazbu u lutkarskim igrama dijeli na glazbu koja se ugrađuje

u dramsku radnju, gdje se lutke pokreću, plešu i pjevaju uz glazbu i na glazbu koja ima ilustrativni karakter, primjerice kao zvučna kulisa koja naglašava atmosferu, radnju, raspoloženje; u takvim situacijama glazba je dio režije odnosno scenografije.

3.7. REŽIJA

Prema Boko (2017), redatelj je osoba koja prema osobnoj ideji i zamisli usmjerava umjetnički i tehnički tim ljudi prilikom postavljanja kazališne predstave. Redatelj bi trebao imati viziju o izgledu predstave, pratiti predstavu od početka do kraja. Sudjelujući u njenom nastajanju u suradnji s glumcima i umjetničkim timom u svrhu ostvarivanja predstave kakvu je zamislio.

Vukonić-Žunić i Delaš (2009) smatraju da je lutkarski režiser osoba koja, uz odabir primjerenog teksta za djecu, stvara i zaplete te glazbu. „Režija jest čin stvaranja ili tumačenja novih ideja i smisla postojećega književnoga djela“ (Vukonić-Žunić i Delaš, 2009, str.46). Režiser ima mogućnost mijenjati mjesto radnje ili pojedine scene, prilagođavati tekst i odlučiti o stilu predstave. On je odgovorna osoba za podjelu uloga, odabir scena i promjene kulisa, rasvjetu i glazbu.

Pokrivka (1978) navodi da odgajatelj nakon izbora dramskoga teksta stvara plan, odnosno liniju radnje, a nakon toga se usklađuje redosljed događanja. „Misaono obuhvaća lutkarsku igru u cjelini s jasnom svojom i piščevom idejom, jasnom slikom njenog vanjskog i unutarnjeg ritma“ (Pokrivka, 1987, str.46).

4. DIJETE I LUTKA

Cacaj Ajh (2008) smatra da lutka budi najintenzivnija maštanja, najpoticajnije maštanja kao i kreativno stvaralaštvo, dok istovremeno nudi mogućnost poistovjećivanja djeteta s raznim likovima iz bajki.

Lutka je izvrsno sredstvo za motivaciju i poticaj za senzibilizaciju djetetovog emocionalnog, socijalnog i spoznajnog razvoja. Uz pomoć lutke, dijete spoznaje karakteristike, raspoloženja, događaje i njihov kontekst što potiče misaoni i emocionalni svijet kao i svijet mašte te kreativnosti. Ivon (2010) naglašava da se uz pomoć lutke mogu povezati sva područja važna za djetetov razvoj; govor, pokret, razumijevanje sebe i svojih emocija, kao i razumijevanje svijeta koji ga okružuje. Mrkšić (2006; prema Županić Benić, 2019) navodi da lutku kao predmet kazališne igre možemo razumjeti preko igre djeteta jer bez igre ne postoji mogućnost promatranja predmeta koji je u formi lutke. Županić Benić (2019) smatra da je razlog tome što se kod djece krije iskonski element lutkarstva, a to je davanje duše lutki koju oživljujemo pokretom. Dijete u igri ima i (zamišljenog) partnera s kojim dijeli cijeli spektar emocija proigravajući stanja i proživljene situacije.

Broggini (1995; prema Ivon 2010) navodi pet osnovnih načina primjene lutke u odgojno-obrazovnom procesu: lutka/skupina, lutka/sadržaj, lutka/područje, lutka/projekt i lutkarske igre sa scenskom lutkom. Svaki od navedenih načina primjene lutke pomaže odgajatelju modelirati određeno ponašanje kod djece.

Uporabom načina lutka/skupina odgajatelj u skupini ima mogućnost održavanja pozitivne komunikacije s djecom koja potiče prijateljstvo, suradnju i smanjuje međusobne sukobe.

Primjenom oblika lutka/sadržaj i lutka/područje odgajatelj ima mogućnost potaknuti dijete na promatranje i tumačenje svijeta koji nas okružuje.

Realizacijom načina lutka/odgojni projekt lutka u odgajateljevim rukama pomaže se jačanju interesa i produbljivanju zanimanja za određenu temu projekta. Lutka je uključena i kao pripovjedač, ali i kao motivacijski element.

Lutkarskim igrama sa scenskom lutkom, raznim lutkarskim improvizacijama, lutkarskim igricama i lutkarskim dramatizacijama ostvaruju se razne interakcije između odgajatelja, djeteta i/ili skupine djece, a pritom se ostvaruju i odnosi koji su kreativno poticajni te jezično bogati. Igra sa scenskim improvizacijama pruža priliku djetetu za upoznavanje i razumijevanje umjetnosti. „Odgajanjem djece za umjetnost lutkarstva gledanjem lutkarskih predstava ili

uporabom lutke za prikazivanje priče potičemo spoznajni razvoj i sposobnost za kreativno izražavanje te pridonosimo razvoju socijalnih ciljeva i etičkih vrijednosti“ (Ivon, 2010, str.84).

Izrađujući lutke i scenografiju, osmišljavajući igrokaze, dijete ima mogućnost iskustveno razvijati različite vještine i sposobnosti. Debouny (2004 prema Ivon, 2010) ističe da je oblikovanje lutkarske predstave od scenarija, izrade lutaka i kulisa, odabir glazbe kao i animacija lutaka izvrstan način za poticanje razvoja kreativnosti kod djece.

„Stvaranje scenarija odličan je način stimuliranja kreativnosti učenika i to je za njih idealna prilika da se izraze. Omogućava im da daju mašti na volju, izmisle priču od početka do kraja, bez obzira temelji li se ona na postojećoj priči ili na stvarnom događaju koji je adaptiran, transformiran, proširen ili pojednostavljen.“ (Debouny 2004; str. 90)

Majaron (2004) ističe kako sastavljanje lutaka od različitih tehnika i dijelova kod djece razvija niz novih iskustava, od manualnih vještina do upoznavanja, prepoznavanja i pravilnog baratanja s novim materijalima, razvija odgovornost prema okolišu i potiče kreativnost svakoga pojedinca.

4.1. LUTKA I SIMBOLIČNA IGRA

Vrijednost lutke nije samo zabava za djecu, već igre s lutkom kod djeteta potiču i moralne, estetske te humane vrijednosti.

U simboličkoj igri dolazi do razvoja apstraktnog mišljenja u elementarnom obliku. Uključuje geste, zvukove i objekte radi transformacije iskustva. Temeljna oznaka dječje igre je zamjena za situaciju, predmetom i /ili aktivnošću.

„Ono što lutku čini simbolom u igri jest njena komunikacija simboličkim pokretima, glasom i vizualnom pojavnošću, kostimom, maskom ili oblikovanim predmetom. Prijenosom lutkareve energije na predmet – oživljava ga svojim pogledom i rukama – lutka dobiva novo simboličko značenje, postaje novo biće. Ona postaje osoba, metafora.“ (Ivon 2010, str.23).

Simbolička igra lutkom nije oponašanje djetetova iskustva, nego dijete samo bira njemu dojmive dijelove koje interpretira i proigrava na svoj način.

„Igra je poveznica između svijeta koji okružuje dijete, njegove realnosti i njegova unutarnjeg svijeta. S pomoću igre ono povezuje ta dva svijeta,

stvarajući mjesto za sebe, izgrađujući sebe kroz potpuno razumijevanje složenih procesa socijalizacije.“ (Županić Benić, 2019, str.111).

Prema Ivon (2010), dijete u početku bira aktivnosti koje su mu poznate, koje ga okružuju, svakodnevno mu se događaju i koje je više puta doživjelo. U igri s lutkom uzastopno ponavlja događaje obzirom na to da njihovo proigravanje dovodi do razumijevanja tih radnji, događaja. Simboli koje koristi, odnosno supstituti, vrlo su sličnih karakteristika onome što djetetu zamjenjuju. S vremenom, sličnost se sve više smanjuje. Postizanjem psihičke zrelosti kod djeteta, supstituti dobivaju drugačiju i složeniju funkciju. Postizanjem psihičke zrelosti dijete može proigravati i crtice iz života u kojima nema izravno iskustvo, već je određeni događaj vidjelo na predstavi, televiziji, čulo u priči i sve te elemente može kombinirati. Lutka djetetu služi kao pomoć u realizaciji zamišljene igre. S vremenom su supstituti sve manje slični realnim predmetima.

Za dobivanje iluzije da je lutka doista živa pokret može istovremeno biti popraćen i zvukom.

4.2. POTICANJE SOCIJALNIH KOMPETENCIJA POMOĆU LUTKE KOD DJECE

Jurčević-Lozančić (2011) navodi da se osoba koja ima razvijenu socijalnu kompetenciju dobro snalazi u različitim socijalnim situacijama zapažajući znakove koje šalju drugi ljudi i da sukladno tome pravilno i usklađeno reagira na tuđe postupke, odnosno da je socijalno kompetentna osoba koja ima pozitivan stav prema sebi, vlastitim osjećajima, ali je i osjetljiva na reakcije drugih, te ima razvijeno prosocijalno ponašanje, empatiju i altruizam.

Korošec (2009) tvrdi da je rad s lutkom vrlo uspješna metoda učenja i usvajanja novih sadržaja i spoznaja te da je takva metoda danas nužna u odgojno-obrazovnom sustavu koji je pun očekivanja da dijete ima puno različitih znanja, kompetencija, samopouzdanja i kreativnih ideja za rješavanje problema.

Dolaskom u kolektiv, dijete je uključeno u niz situacija za koje su mu potrebne društvene, emocionalne i komunikacijske sposobnosti. Boravkom u predškolskoj ustanovi i obiteljskom domu, dijete te vještine uči i postaje sve kompetentnije.

Jedan od važnijih zadataka odgajatelja je poticanje pozitivne slike o sebi kod djeteta rane i predškolske dobi. Čudina-Obradović (1990 prema Ivon, 2010) ističe da je pozitivna slika o sebi indikator školskog uspjeha odnosno neuspjeha. „Razvojem slike o samome sebi raste djetetova spoznajna sposobnost. Djeca s pozitivno slikom o sebi spremnija su na kooperativno ponašanje“ (Ivon 2010, str.40). Autorica zaključuje da u tom kontekstu lutku treba smatrati

bitnim alatom pomoću kojega možemo učinkovito ostvariti ciljeve na području razvoja pozitivne slike o sebi.

Pomoću lutke također se razvijaju i razne društvene vještine. Kroz grupne aktivnosti, koje su temelj kreativnog lutkarstva, djeca trebaju slušati jedni druge, čekati na red, poštivati se međusobno, surađivati. Lutka ih motivira na razvijanje vještina koje su ključne za zajednički, grupni rad. Korošec (2004) smatra da je lutka izuzetno motivirajuće sredstvo za upotpunjavanje djetetovog emocionalnog i socijalnog napretka. U manipulaciji s lutkom dijete se potiče da se prilagodi situaciji u kojoj se lutka nalazi. Na taj način se razvija djetetova sposobnost razumijevanja stvari s različitih stajališta. Mogućnost takvoga razumijevanja svijeta, ljudi i osjećaja jest preduvjet za toleranciju, emocionalnu inteligenciju i razvijanje osjećaja empatije.

„Rad s lutkama pomaže djetetu da izgradi samopoštovanje, pomaže mu pronaći svoje mjesto među vršnjacima, ohrabruje ga u aktivnostima i razvija osjećaj za timski rad. Djetetu se sviđa njegov vlastiti proizvod, ali je također u stanju poštivati doprinos vršnjaka.“ (Majaron, 2004, str.84).

Lutka omogućuje preradu različitih doživljenih situacija kroz igru. Pomoću lutke dijete je u mogućnosti samo pronaći izlaz iz određene situacije, manipulirajući s događajima i raspletima događaja. Na taj način dijete uči uzročno-posljedične veze, koje su itekako važne za buduće funkcioniranje u društvu. Ivon (2010) zaključuje da dijete manifestira ponašanja koja su mu korisna za određene situacije. Ovisno o utjecaju okoline i vlastitim izborom, ponašanja koja dijete iskazuje mogu biti prosocijalna ili agresivna. Prosocijalna ponašanja su u najširem smislu ponašajne radnje kojima se može pomoći drugima, verbalno ili neverbalno; fizičkom potporom, pomaganje pri obavljanju zadatka, intervencijom kada je netko u opasnosti, utjehom i slično. Vasta, Haith i Miller (1998, prema Ivon 2010) smatra da je preduvjet prosocijalnog ponašanja sposobnost promatranja situacije iz tuđe perspektive i razvijena empatija. Agresivno ponašanje je česta pojava među djecom rane i predškolske dobi. Iako je takvo neprihvatljivo ponašanje često razvojna faza, potrebno je dijete usmjeriti na prihvatljive oblike rješavanja situacija. Odgajatelj pomoću lutke ima mogućnost nadopuniti dječji socijalni razvoj, omogućiti djetetu bolji kontakt s okolinom, a dijete poticati na verbaliziranje problema pomoću lutke. „Takva djeca s lutkom doživljavaju pozitivna iskustva u razumijevanju različitosti i izgradnji prijateljstva i zajedništva... Lutka pomaže i pri sklapanju prijateljstva i savladavanju straha pred situacijama koje su djeci bile nepoznate“ (Ivon, 2010, str.48).

Kroz stvaranje lutkarske predstave kod djece se razvijaju suradnja, zajedništvo, komunikacijske vještine, vještine pregovaranja i dogovori.

„Kreativan pristup lutkarstvu s djecom skupna je aktivnost koja razvija socijalne vještine kod djeteta kao što su slušanje drugih, čekanje reda kada će moći glumiti lutkom, poštivanje i prihvaćanje tuđeg mišljenja, ideja, osjećaja i kreativnog izraza“ (Županić Benić, 2019, str.134).

Dijete kroz lutku ulazi u svijet neke druge osobe, isprobava različite životne situacije i na taj način se priprema za život. Vigotsky (1976; prema Ivon, 2010) naglašava da im kazališne i dramske igre kod djece, gdje ona ulaze u različite uloge, služe za lakše sagledavanje drugih osoba i njihovih reakcija jer im se pruža prilika da se kroz lutkarske i dramske igrovne manipulacije užive u perspektivu drugoga i da sagledaju situaciju iz drugog kuta. Uz pomoć takvih usporedbi, dijete gradi i svoje vlastite spoznaje. Bojović (2013) naglašava da je drama u odgojnom procesu improvizacija s formom drame u kojoj se potiče djecu na razmišljanje i prezentaciju stečenog znanja iskustvenim putem.

4.3. POTICANJE DJEČJEG KREATIVNOG STVARALAŠTVA

Jedan od preduvjeta dramske igre svakako je i kreativnost.

Jackman, 2012; prema Slunjski, 2013 navodi da je kreativnost simbioza motivacije, fleksibilnosti, otvorenosti, znatiželje, autonomije i kreativnog mišljenja. Kreativnost je i stvaranje nečeg novog, nepoznatog, neviđenog, ali i korištenje te upotreba već poznatih stvari, momenata, ponašanja... na neki novi ili drugačiji način.

Škrabina (2016; prema Županić Benić, 2019) zaključuje da je glavni element u kreativnom ponašanju kada misli nisu usmjerene na jedno rješenje, već na neograničena rješenja i ideje.

Majaron (2004) navodi da je biti kreativan znači ne gledati stvari samo prema njihovoj funkciji, nego i tražiti što više asocijacija koje su vezane uz karakteristike određenog predmeta, odnosno misliti anti-pozitivistički.

„Valja znati da vrijednost djetetova izraza nije u tome što zna na prepoznatljiv (odraslom prepoznatljiv) način prikazati, nego u onome što od opaženog i otkrivenog izrazi. Zato djecu nije dobro poučavati kako nešto treba izraziti („nacrtati“, „naslikati“, „odglumiti“, „sagraditi“ i sl.). Naprotiv, to je čak i štetno za razvoj njihovih „simboličkih jezika, tj. njihove kreativnosti“ (Slunjski, 2013, str.52).

Za djecu je najvažniji sam kreativni proces i iz tog razloga je bitno stvoriti preduvjete za kreativno izražavanje kroz kreativnu okolinu te pustiti dijete da samostalno istražuje i izražava se na sebi svojstven način.

Izrada lutaka od neoblikovanih materijala potiču dijete na kreativno razmišljanje jer u tom procesu i okruženju dijete ima priliku vidjeti razne mogućnosti za nastanak lutke, a samim time i lutkarske improvizacije.

Činitelji kroz koje možemo promatrati kreativnosti su kreativna osoba, kreativan proces, kreativan produkt i kreativno okruženje.

Kreativna osoba koja iskazuje neki oblik kreativnog ponašanja, ali prema društvenim normama i dogovorima. Supek (1987; prema Perić Kraljik, 2009) smatra da su osobine poput originalnosti, osjetljivosti na probleme, fleksibilnost, sposobnost preoblikovanja materijala, sposobnost povezivanja materijala, hrabrost, spontanost, ali i organiziranje misli i osjećaja, obilježja kreativnosti.

Kreativni proces - „Kreativni proces sadržava naše načine razmišljanja i djelovanja kad se ponašamo na kreativan način“ (Slunjski, 2013, str.30). Kreativni proces možemo podijeliti na pet dijelova: priprema, inkubacija, nagovještaj, uvid, primjena. Perić Kraljik (2009) navodi da je kreativni proces stvaranje novih originalnih rješenja. Prema Bojović (2013) kreativni proces je dinamičan, jer „odgajateljica vodi djecu u istraživački svijet u kojem se izražava i komunicira idejama, konceptima i osjećajima“ (Bojović 2013, str.14).

Kreativni produkt može biti manje ili više inovativan. Kriteriji za procjenu kreativnosti su novost, originalnost, korisnost, utjecajnost, vrijednost, ali i društvena prikladnost. Kreativnim rezultatom se smatra i pjesma i ideja, slika, izum... dakle, rezultat kreativnosti može i ne mora biti upotrebljiv.

Kreativno okruženje tim pojmom se smatra okruženje pojedinca, koje može biti fizičko ili socijalno. Okruženje određuje na koji način će se kreativni proces događati i kako će kreativni produkt nastajati. Ugodno okruženje djeteta s prirodnim svjetlom, koje zadovoljava potrebu za kretanjem i s bogatstvom različitih materijala je poticajno, kreativno okruženje u kojem dijete ima mogućnost istraživati i učiti. Jukić (2009) navodi da u sigurnom okruženju u kojem se dijete ne osjeća ugroženo, nego ga se potiče na slobodno izražavanje vlastitih misli i ideja, ono može razviti svoje vještine mišljenja i rješavanja problema.

„Mogućnosti poticanja dječje kreativnosti u odgojno-obrazovno procesu višestruke su, a ostvaruju se pružanjem djetetu prilika za originalna postavljanja i rješavanja problema, organiziranjem stvaralačkog pretpostavljanja, postavljanja hipoteze,

analiziranja, istraživanja i kreativnog zaključivanja, poticanjem djeteta na improvizaciju te osmišljavanjem kreativnih aktivnosti. Mogućnosti poticanja dječje kreativnosti u odgojno-obrazovnom procesu ostvaruju se pružanjem djetetu prilika za maksimalnim razvojem njegovih kreativnih potencijala.“ (Jukić, 2009, str.31)

4.4. UTJECAJ LUTKE NA EMOCIONALNU INTELIGENCIJU

Emocionalna inteligencija je vještina, odnosno sposobnost, prepoznavanja i regulacije vlastitih emocija i njihovu učinkovitu upotrebu u odnosima i interakciji s drugima. Povezana je s raznim ljudskim vrijednostima poput kvalitete odnosa, vlastitim zadovoljstvom, kako u privatnom tako i u poslovnom životu.

Prema Ivon (2010) u igri s lutkom dijete upotrebljava različite geste, govor, intonaciju u cilju dočaravanja zamišljenoga. Takva igra pomaže djetetu razgraničiti vlastito od drugih gledišta i pomaže u shvaćanju tuđeg doživljaja. Prikazivanjem određenih stanja lika lutke, dijete razvija razumijevanje emocija lika s kojim manipulira kao i razumijevanje razvoja vlastitih emocija.

Perić Kraljik (2009) tvrdi da djeca kroz dramsku igru otkrivaju emocionalnu samozaštitu, uspostavljaju i održavaju odnose s drugima, upoznaju se s vlastitim emocijama te osvješčuju njihov intenzitet. Razvoj emocionalne inteligencije je iznimno važan radi svakodnevnih pritisaka svakodnevnice.

„Kada dijete vidi lutkarski igrokaz, ono u njega projicira svoje osjećaje i odnose. Dijete doživljava rasterećenje i lakše si objašnjava ono što se događa oko njega.“ (Korošec, 2004, str. 37).

Emocionalna se inteligencija, za razliku od kvocijenta inteligencije, uči, a djetetu daje osjećaj zadovoljstva i uspješnosti. Zadovoljno dijete je suradljivije, komunikativnije, samopouzdanije, lakše se suočava s emocionalnim teškoćama. Emocionalno zrela djeca lako prepoznaju svoje i tuđe potrebe, želje, emocije.

Korošec (2004) navodi da lutkina uloga u odgojno-obrazovnom procesu, uz dramske igre i manipulacije lutkom, osim motivacije ili uvoda u određenu temu potiče i kognitivni, socijalni i emocionalni rast djeteta.

Dramskom igrom se razvija emocionalna inteligencija kroz razvoj zdravog odnosa prema sebi i drugima na način da se dijete uživi u ulogu, emocionalnu situaciju, osvještavanjem i razumijevanjem svojih osjećaja i jačanjem empatije za svijet koji ga okružuje. Putem igre se

razvijaju emocionalna iskustva, poigravanje sa cijelim spektrom emocija, što dijete rasterećuje, ohrabruje, priprema za buduće situacije i radnje.

„Emocije daju dramskost dramskoj igri“ (Perić Kraljik, 2009, str.23).

Cilj nam je odgojiti emocionalno zrelo dijete jer tada ne dolazi do skupljanja i potiskivanja negativnih osjećaja, dijete se zna emocionalno odmaknuti od potencijalnog konflikta u svrhu očuvanja vlastitog sklada i unutarnjeg mira. Emocionalno inteligentno dijete će njegovati nenasilnost i nesebičnost.

Iz svega gore navedenog, zaključujem da se lutka u odgojno-obrazovnom procesu može koristiti kao terapeutsko sredstvo, koje pripomaže djetetu u razbijanju psiholoških barijera, oslobađanju od strahova i frustracija, kao i u svrhu opuštanja.

4.5. UTJECAJ LUTKE NA GOVOR I KOMUNIKACIJU

Dramska igra kao i lutkarske improvizacije, igre s lutkama utječu kod djeteta na podizanje komunikativnih sposobnosti. Pokrivka (1978) navodi da su igre sa scenskom lutkom po svom karakteru govorne igre jer se dijete služi jezičnim simbolima pomoću kojih izražava vlastite misli i osjećaje.

Komunikaciju dijelimo na verbalnu i neverbalnu komunikaciju.

Temelj verbalne komunikacije je razgovor. Verbalna komunikacija obično podrazumijeva govor i pisanje, a medij verbalne komunikacije je jezik. Razgovor je osnovni oblik verbalne komunikacije i on se temelji na dvije komunikacijske vještine: govorenje i slušanje. Verbalna dramska igra razvija verbalnu komunikaciju kod djece putem riječi i rečenica što čini govor. Riječi se izražavaju i glasom i pokretom. Dobrobiti verbalne dramske igre za djecu predškolske dobi su i ubrzavanje razvoja dječjeg govornog izraza (Korošec, 2004).

Termin neverbalna komunikacija primjenjuje se za različite fenomene, kao što su izraz lica, geste (pokreti tijela), statusni simboli, ples, glazba, protokoli. Pomoću neverbalne dramske igre razvija se tjelesna izražajnost poput mimike, geste, pokreta. Perić Kraljik (2009) zaključuje da se i uz pomoć neverbalnog dramskog izričaja također ubrzava razvoj dječjeg govornog izraza te da potencira igru. Korošec (2004; prema Ivon, 2010) naglašava da dijete neverbalnu komunikaciju prihvaća kroz vizualne elemente. Majaron (2004) zaključuje da dijete prihvaća neverbalnu komunikaciju kao jedan od aspekata svakodnevnih odnosa koji su temeljeni na iskustvima i emocijama, dok pričanje s lutkom ili kroz lutku obogaćuje djetetov rječnik.

„Verbalne i neverbalne improvizacije u dramskoj igri pružaju slobodu izbora i izražavanja, ali i bitno obogaćuju komunikaciju djece predškolske dobi“ (Perić Kraljik, 2009, str.64). Autorica naglašava da se i verbalnom i neverbalnom dramskom igrom obogaćuje cjelokupna osobnost djeteta, i pokret i glas. Bojović (2013) ističe kako u kreativnoj drami podjednaku važnost imaju i verbalna i neverbalna improvizacija.

Bredikyte (2004; prema Majaron,2004) zaključuje kako „djeca nisu uvijek u stanju izraziti svoje dojmove i osjećaje riječima pa je simbolička igra s lutkama dobro rješenje tog problema: ona djeci omogućava da sa svojom okolinom komuniciraju neizravno, tj. neverbalno.“

Dijete odraslu osobu smatra autoritetom, a i načini djetetova reagiranja na autoritet u nekim situacijama mogu biti stresni. Lutka kao posrednik u komunikaciji može potaknuti dijete na suradnju i komunikaciju. Nakon što odrasli djetetu na vlastitom primjeru pokažu komunikacijske mogućnosti s lutkom, nerijetko će se dijete i samo odvažiti na takvu vrstu komunikacije i igre. Pomoću lutke, odrasla osoba može djetetu pokazati kako se neke situacije mogu riješiti. „Jednostavno lutka omogućava djetetu da izrazi svoje osjećaje lakše i otvorenije nego kada bi to moralo reći samo bez lutke“ (Županić Benić, 2019, str.113). Lutkarske improvizacije pomažu djetetu lakše verbalno izražavanje, usvajanje komunikacijskih rečenica, kao i vještine razgovora i slušanja što rezultira jačanjem samopouzdanja i međusobnom suradnjom.

Bredikyte (2004; prema Županić Benić, 2019) navodi da primjena dijaloške drame s lutkom pridonosi poticanju samoizražavanja i verbalne kreativnost kod djece, poboljšava komunikaciju i suradničke odnose, obogaćuje rječnik, utječe na razumijevanje osjećaja i neverbalne komunikacije te potiče razvoj fine motorike.

U igri s lutkom, u lutkarskim improvizacijama, dijete osim što ima mogućnost proigravanja situacija koje na njega imaju emotivan učinak, pozitivan ili negativan, prvenstveno razvija i obogaćuje govor. Govor se razvija prirodno i nenametljivo. Lutka svojim izgledom i nenametljivom šutnjom potiče dijete na preuzimanje uloga i korištenje govora.

Cacaj Ajh (2008) navodi da dijete uz pomoć lutke stvara i igra se. „Lutka će pokretati njegov misaoni, kreativni i emocionalni svijet, omogućujući govorno iskazanje sve bogatijeg intimnog svijeta.“ (Cacaj Ajh, 2008; str.13)

5. LUTKA U ODGOJNO-OBRAZOVNOM PROCESU

Odgajatelj treba poticati kreativno izražavanje djece na način da ih potiče na čuđenje koje dolazi s istraživanjem i stjecanjem novih iskustava pri samostalnom korištenju raznovrsnih materijala, treba jačati sklonost djeteta za promatranjem i uočavanjem detalja te osnaživati dijete za umjetničkim i istraživačkim aktivnostima kao i poticati na promišljanje o novim perspektivama i različitim mogućnostima izražavanja (Slunjski, 2013).

Najvažnija uloga odgajatelja u dramskoj igri je omogućiti kreativno igranje svoj djeci rane i predškolske dobi, jer sva djeca imaju pravo na puni doživljaj i iskustvo dramske igre. Odgajatelj inspirira, motivira, planira i sudjeluje u dramskoj igri. Potiče djecu na pronalazak dramskog zapleta i odnosa među likovima, potiče na zajedničko pronalaženje rješenja za rekvizite, scenografiju, kostimografiju, muzičku podlogu. Lutkarske aktivnosti odgajatelju pomažu otkriti sposobnosti i talente svakoga djeteta.

Uspješnost kreiranja dramske igre mjeri se dječjim entuzijazmom i intenzitetom doživljenoga. Odgajatelj treba oslušivati i reagirati na dječje aktivno sugeriranje, jer je dječja aktivnost pokazatelj koliko će oni sami voditi dramski proces. Pozornim slušanjem i gledanjem može vrlo brzo uočiti kada treba djeci dati detalj, podršku ili neki daljnji motiv za produživanje akcije.

„Ako odgojitelj u dramskoj igri ponudi prilagođene teme dječjoj dobi, zanimljive likove, punoću odnosa među njima, ritam, iznenađenje, napetost, neočekivanost, duhovitost, zanimljivo mjesto i vrijeme radnje, djeca predškolske dobi s uzbuđenjem ulaze u igru, ubrzo će biti sami pokretači dramske igre i tražiti će ju još.“ (Perić Kraljik, 2009, str.50)

Odgajatelj može pripovijedajući i interpretirajući tekst djecu uvesti u radnju. Pomoću tona glasa, ritma, intenziteta, napetosti atmosfere, razvijajući odnose između likova potiče dječju maštu i kreativnost.

Podjela uloga događa se spontano, a također se uključuju i detalji koji obogaćuju igru: kostimi, scena, zvuk, odnosno glazbena pozadina.

Najzabavnije učenje je kroz igru. Poticajno okruženje za učinkovito učenje podrazumijeva i uključenost djeteta u sam stvaralački proces, unutarnju motiviranost i želju za sudjelovanjem. Dostupnost materijala, estetski poticajno okruženje i sloboda odabira aktivnosti u poticajnoj okolini pozivaju dijete na istraživanje, manipuliranje, stvaranje i kreativno izražavanje čiji je produkt iskustveno i aktivno učenje kroz igru u kojem su zastupljena sva

područja razvoja. Najlakši i najbolji način učenja je iskustveno učenje sa što više uključenih osjetila, a lutka je taktilna, vizualno privlačna i pokretna figura. Izrađujući i manipulirajući s lutkom, dijete je emotivno, misaono, intelektualno, stvaralački i tjelesno aktivno.

Između ostalog, odgajatelj u skupini uz pomoć lutke može pravovremeno reagirati u slučaju sukoba. Lutka u rukama odgajatelja može predložiti alternativna rješenja problema, odnosno lutka može objasniti uzrok nesporazuma, te se na taj način djetetu daje mogućnost samostalnog rješavanja sukoba.

„Uz pomoć lutke odgojitelj će lakše komunicirati i stvoriti atmosferu suradnje, spontanosti i razumijevanja među djecom. Moći će se više približiti djeci, poslati im poruke preko lutke i tako steći njihovo povjerenje“. (Ivon, 2010, str.72)

U pozadini rada na lutkarskoj predstavi kriju se povezanost, timski rad, koordinacija, rad na samopouzdanju, sreća, užitak, motiviranost i zanimanje (Županić Benić, 2019, str.123).

Debouny (2004) ističe da se pripremanjem lutkarske predstave, osim što se razvija timski rad, istovremeno takvim projektom kod djece potiču neovisnost i socijalizacija. Pripremom lutkarske predstave razvija se i kritička percepcija kod djece, ali i pojačava djetetov osjećaj odgovornosti i prema grupi i prema zadatku.

Petrović (2019) ističe da stvaranje lutkarske predstave zahtjeva timski rad koji omogućuje odgajatelju ostvarivanje raznih ciljeva poput funkcionalnog izražavanja dječje osobnosti, poticanja spontanosti, jačanja samopouzdanja za javni nastup, međusobnu komunikaciju.

Prema Ivon (2010) lutka u odgojno-obrazovnom procesu pruža razne kreativne mogućnosti za ostvarivanje procesa putem svih osjetila i zastupajući sva područja razvoja.

Najbolji lutkarski doživljaj se stvara kada dijete sudjeluje ili samostalno izrađuje lutku. Pružajući mogućnosti djetetu aktivnog sudjelovanja u izradi lutke i realizaciji lutkarske predstave, dijete ima mogućnost dati osobnost lutki, ali ga se i na diskretan način potiče na istraživanje povezanosti između umjetnosti. U takvom procesu ono dobije potvrdu svoje sposobnosti, što je važno u razvoju samopoštovanja, uvažavanja drugih, složnosti i međusobnoj kooperaciji.

Uloga djeteta u kreiranju lutkarske predstave je vlastiti odabir načina na koji će sudjelovati. Proizvod, odnosno lutkarska predstava, se vrednuje kroz dječji doživljaj i spoznaje koje je steklo uključivanjem u kreiranje lutkarske predstave.

Djeca rijetko oponašaju scene koje su odrasli postavili. Preuzimajući organizacijski okvir od odraslih, kreiraju vlastite priče. Sadržaji igrovnih improvizacija prožeti su vlastitim iskustvom i trenutnim područjem interesa, bilo ono prosocijalnog ili agresivnog karaktera.

Kako je već navedeno u radu, bitni elementi lutkarske predstave su i scenografija, kostimografija i rasvjeta, jer pridonose vizualnom identitetu. Određena informacija o predstavi ili atmosferi u predstavi se dobiva iz svakog pojedinog elementa. Scenografija i kostimografija simbolima vizualno pratite mjesto i vrijeme događaja, odnosno radnje.

Sudjelovanjem u izrađivanju scenografije djeca imaju mogućnost izražavati se putem različitih kanala, a ne samo razgovorom. „Kad mislimo na scenografiju, obično imamo na umu kulise. No, zvuk pjeva ptica, puhanje vjetra, udaranje valova, sjekire koja cjepa, auta i slično, također su sastavni dio atmosfere i scene“ (Debouny, 2004, str.92). Zvuk, također, može naglašavati i preokret u radnji ili određeno emocionalno stanje.

Iz svega navedenog zaključuje se da je lutkarstvo višenamjenska umjetnost, jer u sebi ujedinjuje više umjetnosti: pisanu riječ, likovnu, kazališnu, glazbenu i glumu. Zahvaljujući svojoj širini i dinamičnosti velika je vjerojatnost da će vrlo lako zainteresirati svako dijete koje ima potrebu za kreativnošću, izražavanjem i stvaranjem. Kraljević (2003) navodi da je kazališna predstava, u kontekstu igre, najprisniji i najdojmljiviji inicijator za impresiju, poticanje pozornosti, mašte i stvaralaštva, ali i pomagač da se vidi, čuje, doživi, te da se za vrijeme cijeloga procesa uči.

Glavni cilj dramske igre je edukacija djece kroz zabavu, odnosno učenje kroz igru. Uspješno postizanje tog cilja, ponajprije leži u izboru dramske aktivnosti, koja treba biti poticajna, a istodobno pratiti dječji interes i iskustvo. Takvim pristupom se izgrađuje dječje povjerenje u vlastite sposobnosti, a na kreativan, konstruktivan i zabavan način dijete ima priliku učiti na koji način istraživati svoje emocije, vlastiti unutarnji svijet, ali i svijet koji ga okružuje.

Unutar projekta u odgojnoj skupini glavni cilj je bio osnažiti djecu za „javni nastup“, odnosno na izražavanje pred skupinom. Primijećeno je da se djeca vrlo teško oslobađaju za razgovor pred većim brojem djece, te da teško brane svoje mišljenje i stajalište. Odlučile smo djecu osnažiti kroz igrovne improvizacije i dramatizacije.

Problem komunikacije je kod jednog dijela djece primijećen na početku pedagoške godine. Također je uočeno da djeca rado rekreiraju scene iz poznatih priča i bajki.

5.1. OPIS PROJEKTA

Naziv projekta :

„Poticanje pozitivne slike o sebi pomoću lutke i kreiranja lutkarske predstave.“

Cilj projekta:

Razvoj osjećaja pozitivnog identiteta i pozitivne slike o sebi i drugima.

Zadaci projekta:

Osvještavanje djetetovog identiteta, razvijanje osjećaja pripadanja, razvoj pozitivne slike o sebi i drugima, obogaćivanje rječnika, poticanje govora i razumijevanja društveno prihvatljivih socijalnih rečenica, razvoj fine motorike, poticanje na razvoj kreativnosti i mašte.

Sudionici projekta:

Djeca i odgajateljice odgojne skupine „Potočnica“, roditelji

U odgojnoj skupini „Potočnica“ u DV „Milana Sachsa“ upisano je 22 djece, u dobi 5 do 7 godina. U skupinu je upisano i troje djece inojezičara, kao i dječak sa teškoćama iz područja socio-emocionalnog razvoja, govorno-jezičnog razvoja, s poremećajima pozornosti i koncentracije te poteškoćama u finoj motorici.

Trajanje projekta :

Od listopada 2020. do ožujka 2021. godine.

Tablica 3.*Etape projekta:*

Naziv	Cilj	Odgojno-obrazovni zadatak
Na selu	Poticanje na uživanje u ulogu putem igre i igranja priče Razvoj mašte i kreativno izražavanje	Rad na stvaralačkom izražavanju pokretom i govorom Obogaćivanje rječnika
Djed i repa	Osvijestiti važnost zajedničke suradnje	Uvažavanje svih sudionika u skupini Razvijanje osjećaja pripadanja Obogaćivanje rječnika poticanje govora i razumijevanje društveno prihvatljivih rečenica
Ježeva kućica	Razumijevanje socijalnih odnosa, prihvatanje pravila ponašanja, modela ponašanja i uzročno-posljedičnih veza	Utjecati na emocionalnu stabilnost djeteta; proces spoznavanja, prihvatanja i slobodnog izražavanja Razvoj pozitivne slike o sebi i drugima Obogaćivanje rječnika poticanje govora i razumijevanje društveno prihvatljivih rečenica
Ogledalce	Zapažanje problemskih situacija, modela ponašanja i posljedica ponašanja	

5.1.1. Na selu

Promatrajući djecu u igri, kolegica i ja smo uočile da djeca proigravaju njima poznate tekstove, te pritom, za vrijeme igre, nije primijećena nelagoda koja se javlja kod dijela djece prilikom razgovora. Odlučile smo s njima provoditi razne dramske igre koje su tematski pratile dnevne aktualnosti, poput Dana jabuka, kruha, jesen i slično.

U početku smo pomoću vođenih fantazija djecu upoznavale s dramskom igrom.

5.1.2. Vođena fantazija „U povrtnjaku“

Sunce se budi. (rastežemo se). Pijetao podigne glavu i glasno zakukuriče – kukuriku. (stavimo dlanove u tubu i glasamo se poput pijetla). Vrtlar ustaje iz kreveta (rastežemo se) i odlazi u kupaonicu. (Svi smo vrtlari koji odlaze u kupaonicu). Što ćemo tamo? Djeca odgovaraju: “prati zube, umiti se”, a pritom oponašaju pokrete. Nakon pojedenog doručka, uzimamo motiku i odlazimo u vrt. (Nosimo motiku na ramenu i hodamo po prostoru). Po ulasku u vrt, duboko udahnemo pa izdahnemo (odigravamo radnju i ponavljamo nekoliko puta). Što se sve nalazi u povrtnjaku? Djeca odgovaraju: “rajčice, mrkva, salata, kupus za zeca... što ćemo prvo pobrati?” Djeca predlažu i pokretom oponašamo radnju branja povrća. “Jako sam se umorila, a vi djeco?” Dobiveni odgovor je dvostruki, dio djece se umorio, dok drugi dio nije. Predlažem mali odmor da pojedemo užinu. Nakon užine dio djece se želi vratiti u aktivnost vođene fantazije. Postavljanjem poticajnih pitanja imaju mogućnost dovršiti vođenu fantaziju „U povrtnjaku“.

Za upoznavanje s ovakvim načinom izražavanja i novopridošlom djecom u skupini, namjerno je izabrana tema koja im je poznata. Poznavanjem sadržaja teme i aktivnim sudjelovanjem u vođenoj fantaziji, djeca su dobila priliku za razvijanjem spoznaje o svrsi suradnje na konkretnim aktivnostima, razvoj spoznaja o elementima iz biljnog svijeta, kao i o mogućnosti kreativnog izražavanja pokretom i glasom. Ovakav oblik dramske igre se pokazao veoma zanimljiv i koristan jer su sva djeca imala priliku sudjelovati i stvarati tijekom radnje.

Nakon vođene meditacije djeci je bila ponuđena interaktivna slikovnica na istu temu. Nakon imenovanja voća i povrća koje se nalaze u slikovnici, dobili su priliku manipulirati s materijalima i stolnim lutkama iz slikovnice. Primijećen je interes za lutku i lutkarske improvizacije u dječjim samostalnim lutkarskim igrama sa stolnim lutkama.



Slika 1. Igre sa stolnim lutkama

Izvor: autorski rad

Imajući u vidu cjeloviti razvoj djeteta, temu smo iskoristile i za proširivanje rječnika i uporabu složenih rečenica, čitajući priče vezane uz temu povrća i jeseni, također smo provodile i razne zadatke s ciljem poticanja razvoja grafomotorike, vizualne percepcije, prostorne percepcije, igrajući razne imitativne igre uz poticanje pravilnog međusobnog komuniciranja i uvažavanja drugoga, matematičke vještine, jednostavne numeričke operacije zbrajanja, nastavi niz, vaganje za usvajanje pojmova lakše-teže...

5.1.3. „Djed i repa“ – Aleksej Tolstoj



Slika 2. Samoinicijativna igra djece

Izvor: autorski rad

Za vrijeme boravka na zraku, djeca su pronašla korijen, te su se samostalno organizirala i uz poklic „Povuci – potegni“, pokušali su ga iščupati.

Upitala sam djecu znaju li iz koje je to priče. Djevojčica L.M. je samostalno prepričala priču. Za vrijeme njenog prepričavanja, djevojčica K.M. sramežljivo je stajala sa strane, pognutih ramena i spuštene glave. Upitala sam je zna li ona priču o djedu i repi. Odgovorila je tiho da zna, ali na moju molbu nije željela samostalno prepričati priču. Zamolila sam je da meni pomogne ispričati priču pomoću slikopriče.



Slika 3. Pričanje priče uz pomoć aplikacija

Izvor: autorski rad

Cilj aktivnosti je bio osnažiti djevojčicu da samostalno posloži sličice pravilnim redoslijedom. Aktivnosti su se rado priključila i druga djeca koja su metodom dogovara i razgovora uspješno ispričali priču po slikama.

Djevojčica T.J. je predložila da u njihova proigravanja narodne priče uključe i rekvizite, poput šešira za djeda, pregaču za baku, haljinu za unuku, a dječak M.O. predlaže izradu obilježja za životinje. Dogovorili su izraditi uši i repove za psa, mačku i miša, od kartona, tkanine i tempere. Izrezanu krunu od kartona su bojali temperama u smeđoj, sivoj i tigrastoj boji, a uši i rep su napravili od ostataka materijala, koji su uvijek prisutni u likovnom centru.

U međuvremenu dječak A.Š. predlaže drugoj skupini djece izradu štapnih lutaka. U procesu izrade lutaka pomažem na način tako da potičem djecu na crtanje što više detalja kod čovjeka, plastificiranjem radova i lijepljenjem vrućim ljepilom na štapove.



Slika 4. Izrada štapnih lutaka

Izvor: autorski rad



Slika 5. Dramatizacija sa izrađenim štapnim lutkama

Izvor: autorski rad

Kako interes za priču i dalje traje, predlažem djeci izradu interaktivne scenografije. Nakon razgovora o tome što se sve treba nalaziti na papiru za scenografiju, djevojčica S.C zaključuje da trebaju „nacrtati polje i nebo jer je jedino to stalno na istom mjestu“. Pripremam

djeci podlogu za crtanje i tražene boje. Dječak M.O. najprije boja s kistom za tempere, međutim vrlo brzo zaključuje da će valjkom ići puno brže.



Slika 6. Izrada scenografije

Izvor: autorski rad

Nakon što je scenografija bila gotova, zalijepili smo je na kartonsku podlogu veće kutije i plastificirali prozirnom samoljepljivom folijom.

U međuvremenu su djeci ponuđeni gotovi printani materijal na temu „Djed i repa“. Cilj aktivnosti je bio ohrabrivanje na međusobnu suradnju, poticati djecu na uporabu vizualne percepcije i usvajanje pravilnog rezanja škarama po zakrivljenoj liniji.



Slika 7. Rezanje škarama po zakrivljenoj liniji

Izvor: autorski rad



Slika 8. Vježbe vizualne percepcije

Izvor: autorski rad

Djeca u odgojnoj skupini su odlučila izrađene plošne lutke upotrijebiti za pričanje priče na novi način, kroz interaktivnu ploču.



Slika 9. Uporaba interaktivne ploče.

Izvor: autorski rad



Slika 10. Manipulacija likovima na magnetnoj ploči

Izvor: autorski rad

Interaktivna scenografija i plošni likovi, nakon slobodne manipulacije i igranja igrovnih radnji, u daljnjem radu su poslužili za usvajanje prostornih odnosa u odnosu na vlastito tijelo i elemente u prostoru, usvajanje pojma količine i imenovanje domaćih životinja kao i njihove mladunčadi te nastamba i prehrane. Na taj način su djeca kroz igru širila vlastiti rječnik, uz poticanje na korištenje samoinicijativnosti u imenovanju i opisivanju promatranih predmeta, radnji, ali i na korištenje složenih rečenica uporabom pravilnog gramatičkog književnog jezika.

Za vrijeme trajanja sklopa aktivnosti na temu „Djed i repa“, djevojčica K.M. koja je vrlo povučena i teško uspostavlja komunikaciju s odraslim osobama i vršnjacima, rado se uključivala u ponuđene aktivnosti. U dramatiziranju bi izabrala sporedni lik i tako počela graditi povjerenje prema skupini i odgojiteljicama.

5.1.4. „Ježeva kućica“ – Branko Ćopić

Djevojčica A.K. donijela je u skupinu CD Branka Ćopića „Ježeva kućica“. Velikoj većini djece tekst priče je bio poznat, dok su pojedina djeca znala dijelove teksta napamet.

Njihovo poznavanje priče iskoristila sam za prorađivanje teksta s razumijevanjem i prepoznavanje rime u tekstu. Kod djece inojezičara slikovnicu sam iskoristila za usvajanje novih riječi i naziva šumskih životinja; jež, lisica, medvjed, divlja svinja, vuk, pčela, brlog, hajka...

S obzirom na to da interes za priču nije jenjavao, nakon čitanja i slušanja priče s CD-a, većina djece je znala sav tekst napamet. Prihvatili su prijedlog da probamo pripremiti predstavu.

Pitala sam ih znaju li što je predstava?

A.Š. „*To je kada se ljudi maskiraju i onda to glume.*“

L.M. „*A ima i predstava gdje ljudi glume lutke, a ti ne vidiš ljude, nego samo misliš da lutke govore, ali to su skriveni ljudi.*“

Prvo smo podijelili uloge na način da su djeca sama birala što žele biti. Razgovarajući o likovima iz priče djevojčica E.T. je zaključila da ima uloga za svu djecu. Podijelili su uloge na ježa, lisicu, medvjeda, dvije divlje svinje, dva vuka, poštara zeca, sovu, pčele i seljačku hajku. Zajedno su odlučili da će svi zajedno biti pripovjedač.

Kroz izradu scenografije, kostimografije i vježbe teksta, radili smo na cjelovitom razvoju djece tj. na svim područjima razvoja. Dio aktivnosti je opisan u tekstu niže.

Razvoj krupne motorike je potican kroz različite oblike kretanja aktivnostima „Hodam kao...“, „Utrka medvjeda i pčele“, „Hajka kroz šumu“... Navedene aktivnosti su se provodile u sobi dnevnog boravka, dvorani za vježbanje i za vrijeme boravka na zraku. Cilj ove aktivnosti, osim razvoja krupne motorike, bio je i osvijestiti važnost svakoga igrača, pojačati povezanost i zajedništvo djece u skupini.

„Utrka medvjeda i pčele“ je aktivnost koja je provođena za vrijeme boravka na zraku. Osmišljena je kao štafetna igra. Djeca su podijeljena u dvije skupine koje što preciznije i brže trebaju prijeći zadani poligon i sljedećem djetetu iz svoje ekipe predati košnicu s medom. Zadaci ove aktivnosti su bili razvoj koordinacije pokreta trčanjem, razvoj ravnoteže sunožnim skokovima i skokovima noge naizmjenice te razvoj tjelesne izdržljivosti trčanjem na kraće relacije.



Slika 11. Poligon „Utrka medvjeda i pčela“

Izvor: autorski rad

Razvoj fine motorike prstiju ruke i šake je potican aktivnostima modeliranja s glinom i manipulacijom sitnih predmetima, te rezanje nožem svježeg voća i povrća.

Pomoću gline djeca su modelirala ježa, od štapića za ražnjiće su izradili bodlje, a kada se skulptura osušila, bojali su u smeđu boje između bodlji, čime su jačali i razvoj koordinacije oko-ruka.



Slika 12. Modeliranje ježa

Izvor: autorski rad

U sklopu aktivnosti iz područja brige za tjelesno zdravlje, razgovarali smo o prehrambenim navikama likova iz priče. Djevojčica N.M. zaključuje da jež najzdravije jede,

jer „jež jede voće i povrće, a najviše voli jabuke. To znam jer mi je deda pokazao kako jež jede jabuku“. Najzdravija hrana koje su se mogli dosjetiti je bila voćna salata stoga smo u suradnji s roditeljima i ostvarili tu aktivnost. Roditelji su donijeli sezonskog voća i daščicu za rezanje za svako dijete, a E.T. se sjetila i donijela štapiće za „voćne ražnjiće“. Cilj ove aktivnosti je bio osvijestiti važnost zdrave prehrane, ali i poticati na pravilnu uporabu noža.



Slika 13. Izrada „Voćnih ražnjića“

Izvor: autorski rad

Spoznajni razvoj iz područja matematičkih vještina također je potican raznim elementima koji se spominju u „Ježevoj kućici“. Osim slaganja brojeva po redu, djeca su imala priliku uočavati i numeričke različitosti, ali i pojmove više-manje. Nakon usvajanja pojma broja, ponuđeni su im rastresiti materijali od jesenskih plodina i vaga kada su djeca imala priliku uočavati i zaključivati pojmove lakše-teže. Cilj ovih aktivnosti je razvijanje sposobnosti jednostavnih numeričkih radnji i operiranja težinskim odnosima.



Slika 14. Slaganje brojeva po redoslijedu

Izvor: autorski rad

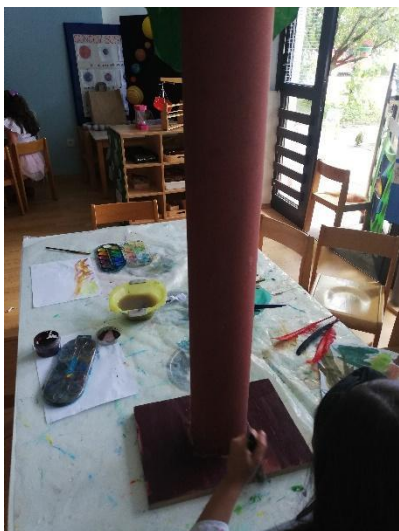


Slika 15. Usvajanje broja po redu

Izvor: autorski rad

Razvojno područje koje obuhvaća kreativno stvaralaštvo sklopom aktivnosti vezanih uz Ježevu kućicu smo pokrili izradom scenografije i kostimografije. Potrebni materijali su bili platno, tempere, tuljci, ljepila, kartoni velikih formata, spužva i razne tkanine.

U izradi scenografije smo karton oblikovali savijanjem u željene oblike; kuća od lisice i krošnje stabala. Nakon što smo ih učvrstili, obojali smo ih temperama. Od velikih kartonskih tuljaca smo izradili debla za stabla i temperom ih obojali u smeđu boju. Tuljce smo radi stabilnosti pričvrstili za drvenu podlogu vrućim ljeplom.



Slika 16. Izrada scenografije

Izvor: autorski rad



Slika 17. Scenografija

Izvor: autorski rad

Za izradu kostima su nam trebale razne tkanine od kojih smo krojili, rezali i bojali obilježja ježa, lisice, divlje svinje, vuka i medvjeda. Tanji karton smo izrezali u oblik krune, zalijepili ljepljivom odgovarajuću tkaninu i zalijepili uši. Od ostataka tkanine smo izrezali pojas oko struka i na njega zalijepili odgovarajući rep.



Slika 18. Izrada kostima - jež

Izvor: autorski rad



Slika 19. Izrada kostima - lisica

Izvor: autorski rad



Slika 20. Kostimi – jež i lisica

Izvor: autorski rad

Za poticanje upotrebe složenih rečenica i samoinicijativnosti u opisivanju i konstrukciji pravilnih gramatičkih rečenica, djeci su ponuđene interaktivna slikovnica „Ježeva kućica“ i kazalište u kutiji za koje su sami izradili likove od kartonskih tuljaca i kolaž papira.



Slika 21. Interaktivna slikovnica „Ježeva kućica“.

Izvor: autorski rad



Slika 22. Izrada štapne lutke

Izvor: autorski rad



Slika 23. Kazalište u kutiji.

Izvor: autorski rad



Slika 24. Lutkarska predstava

Izvor: autorski rad

5.1.5. „Ogledalce“ - Grigor Vitez

Poticaj za obradu teksta „Ogledalce“ je bio kreativan pokret na temu „Ja u ogledalu“. Djeca su podijeljena u parove, a zadatak je bio da je jedno dijete iz pojedinog para pokaže odraz u ogledalu drugom i da pritom slijedi njegove pokrete. Nakon što su parovi zamijenjeni, puštena je lagana muzika. Uz muziku su plesom trebali pokazati svoje radnje. Ispočetka su to bili lagani zadaci, poput jutarnjih rituala, a nakon toga su imali priliku samostalno plesati „Pred ogledalom“ bez zadane teme. Aktivnost, osim što je bila izvrsno prihvaćena, doprinijela je jačanju pozitivnog ozračja u skupini i razvijanju sposobnosti orijentacije u prostoru u odnosu na vlastito tijelo uz vizualnu percepciju. Cilj aktivnosti je bio opažanje i razumijevanje emocija kao i različitih emocionalnih stanja drugih ljudi u sličnim situacijama.

Nakon kreativnog pokreta, pročitan im je tekst G. Viteza „Ogledalce“. S obzirom na to da su djeca dobro prihvatila tekst, ponuđena im je slikovnica uz koju su trebali samostalno prepričavati tekst po slikama. U početku su djeca s više samopouzdanja preuzimala ulogu pripovjedača, dok ona koja su bila introvertiranija nisu imala priliku stati pred skupinu. U takvim situacijama, poticale smo skupinu da prepričavaju u parovima, u kojima introvertirano dijete započinje prepričavanje. Cilj aktivnosti je bio aktivno suradničko djelovanje.

Istovremeno smo za djecu u odgojnoj skupini izrađivale poticaje na temu iz priče „Ogledalce“ kojima smo nastojale obuhvatiti sva razvojna područja.

Djeci su ponuđene slagalice s likovima iz slikovnice. Ovom aktivnošću smo nastojale potaknuti razvoj koncentracije i pažnje, kao i sposobnost za uočavanje detalja.



Slika 25. Vježbe vizualne precepcije

Izvor: autorski rad

Za kreativni likovni izričaj, djeci je bio ponuđen karton u srebrnoj boji kojeg su trebali izrezati u željeni geometrijski lik, zalijepiti na papir i oko njega perom i tušem iscrtati dršku i

okvir vlastitog ogledala. Cilj aktivnosti je opažanje omjera veličina predmeta i upoznavanje s novim crtaćim medijem – perom.



Slika 26. Kreiranje vlastitog ogledala

Izvor: autorski rad

Početno čitanje i pisanje: u „Šumskoj abecedi“ djeca trebaju prepoznati početno slovo svoga imena. Na pitanje zašto su neki listovi druge boje, djevojčica U.V. odgovara „*Na ta slova se plješće*“, pritom misleći na provedene aktivnosti rastavljanje riječi na slogove, što su predradnja za govornu analizu i sintezu.



Slika 27. Šumska abeceda

Izvor: autorski rad



Slika 28. Aktivnost prepoznavanja životinje sa slike i pravilno pisanje naziva

Izvor: autorski rad

Pričanje priče po slikama uz poticanje poštivanja pravilnih gramatičkih rečeničnih konstrukcija uz korištenje zamjenica, prijedloga i priloga.



Slika 29. Prepričavanje po slikama.

Izvor: autorski rad

Socio-emocionalni razvoj; aktivnosti imenovanja prepoznavanja emocija kod sebe i drugih, te poticanje na razumijevanje uzroka tih emocionalnih stanja.



Slika 30. Igre emocijama

Izvor: autorski rad

Izrada štapnih lutaka:

Potrebni materijal: veći stiropor, papir, smjesa za kaširanje, tempere, štap

Nakon što smo na stiropor, u odgovarajućoj veličini, iscrtali likove životinja, oni su izrezani skalpelom, a zatim smo ih kaširali sa smjesom za kaširanje i komadima papira, koje su djeca prethodno potrgala na manje komade. Nakon sušenja, obojali smo likove u podlogu željene boje. Bojanje smo ponovili i glave smo učvrstili na štapove. Naknado, nakon sušenja smo iscrtali lica životinja.



Slika 31. Izrada štapne lutke.

Izvor: autorski rad

Radi velikog interesa, prije nego je dogovorena scenografija bila gotova, djeca su se podijelila u dvije skupine, glumci i publika, i počela su izvoditi predstavu na postojećem paravanu u sobi dnevnog boravka. Za potpuni doživljaj upotrijebili su stabla koja smo izradili za predstavu „Ježeva kućica“.



Slika 32. Lutkarska predstava

Izvor: autorski rad

Djevojčica E.T je primijetila da i dječak sa teškoćama u razvoju A.O. želi sudjelovati, ali ne zna kako se uključiti. Predložila mu je da bude ogledalo. Dječak je a radošću prihvatio taj zadatak i ponosno ga izvršavao. Dječak je pokazao razumijevanje teksta jer je pravovremeno dodavao ogledalo lutki/glumcu na kojem je bio red.

5.2. PROMJENE U SOBI DNEVNOG BORAVKA



Slika 33. Soba dnevnog boravka

Izvor: autorski rad

Prateći interese skupine i razvojne potrebe djece, proširen je dramsko-scenski centar, a smanjen je centar istraživanja sa integriranim prometom.



Slika 34. Promjene u sobi dnevnog boravka.

Izvor: autorski rad

Namještaj u sobi se pomiče prema potrebi, te se osigurava odnosno prilagođava novi prostor ovisno o vrsti aktivnosti.

5.3. EVALUACIJA PROJEKTA

5.3.1. Perspektiva djeteta

Projekt je krenuo iz interesa djece u odgojnoj skupini. Uočen je i podržan njihov entuzijizam za igre s lutkama, a iz tog razloga djeca u skupini rado su sudjelovala u

predloženim aktivnostima. Atmosfera u skupini kroz pedagošku godinu je bila pozitivna, podržavajuća i otvorena za nove spoznaje. Najbolje prihvaćene aktivnosti su bile one vezane uz kreativno stvaralaštva, ali i razvoj krupne motorike.

Uočene su pozitivne promjene u skupini u komunikacijski sposobnostima djece, samostalnosti, na području samopouzdanja i u kreativnom izražavanju te stvaralaštvu.

Tiha, introvertirana djeca su postala otvorenija, samostalno su se uključivala u aktivnosti, prepoznavala svoje i tuđe emocije, koristile se socijalno prihvatljivim rečeničnim strukturama i počinjala braniti vlastito mišljenje.

Primjerice, na početku pedagoške godine djevojčica K.M. je vrlo teško uspostavljala komunikaciju s odgajateljicama. Pogled joj je bio usmjeren prema podu, skrivala je lice iza kose, ramena su joj bila pogrbljena. Šaptom je odgovarala na postavljena pitanja pri čemu su joj rečenične strukture bile pravilne, ali siromašne. Pomoću aktivnosti „U ogledalu“ indirektno joj je skretana pozornost na različita držanja i položaje tijela. Tijekom godine smo je poticali na pravilno držanje ramena i brade pri razgovoru, pokazujući i vlastitim primjerom.

Primijećen je veliki napredak djevojčice pri razgovoru s odgajateljicama; glavu drži uspravno, ostvaruje kontakt očima, odgovori su joj sigurniji, a rečenice proširene. U komunikaciji s djecom je otvorenija i samostalno bira aktivnosti u kojima želi sudjelovati.

Socijalno neprihvatljiva ponašanja se rjeđe javljaju, jer su se kod djece razvile komunikacijske sposobnosti dogovora i razgovora, kao i uvažavanja drugoga i tuđeg mišljenja, djeca lakše verbaliziraju misli i osjećaje, a pritom su samostalniji u rješavanju sukoba.

Djevojčica U.V ima vrlo razvijen vokabular, maštovita je, razigrana, otvorena, empatična spram prirode, ali joj nedostaju komunikacijske rečenice dogovora s drugom djecom. Sudjelujući u projektu, djevojčica je uvidjela njegovu svrhu, usvojila je i počela primjenjivati rečenice koje joj omogućuju bolju komunikaciju sa skupinom. Pomak u komunikaciji s djecom je najbolje primijećen u aktivnostima u kojima je bio naglašen timski rad ili u dijeljenju materijala za izradu, primjerice, scenografije.

Dječak A.O. je dijete sa teškoćama iz područja socio-emocionalnog razvoja, govorno-jezičnog razvoja, s poremećajima pozornosti i koncentracije te s poteškoćama u finoj motorici. Na početku provedbe projekta bio je nezainteresiran za ponuđene aktivnosti. Njegovo područje interesa tada su bile domaće životinje. Volio je manipulirati s njima u vlastitim simboličkim igrama. Znao je kako se određene domaće životinje glasaju, međutim još nije bio usvojio nazive svih životinja.

Ponudile smo mu manipulaciju s crnim štapnim lutkama i pripadajuće kazalište sjena. Uz pomoć ponuđenih rekvizita usvojio je nazive životinja. Obradujući priču „Djed i repa“, koja nudi mnoštvo ponavljanja rečenica, počele smo ga poticati na uporabu smislenih rečenica od tri do četiri riječi.



Slika 35. Kazalište sjena

Izvor: autorski rad

Za vrijeme obrade priče „Djed i repa“ dječak se rado uključivao u ponuđene aktivnosti, a pogotovo u aktivnosti dramatizacije. Primijećene su i pozitivne promjene u njegovom odnosu prema skupini. Počeo je prilaziti djeci s namjerom da se uključi u aktivnosti. Djeca u skupini su poticana da pokušaje uključivanja A.O. primijete i da mu pomognu pri pokušajima socijalizacije.

Veliki dio djece u skupini je obogatio vlastiti rječnik.

5.3.2. Perspektiva odgojiteljica

U ispitivanju su sudjelovale dvije odgojiteljice, obje su u skupini provodile projekt „Poticanje pozitivne slike o sebi pomoću lutke i kreiranja lutkarske predstave.“

Na pitanje vezano uz doprinos kvalitete rada pomoću lutke, obje odgojiteljice odgovaraju potvrdno. Odgojiteljice se slažu da uporaba lutke u odgojno-obrazovnom radu doprinosi kvaliteti samog rada jer je lutka medij kojim se lakše dolazi do djeteta. Primjećuju

pozitivne promjene iz govornog i socio-emocionalnog područja. Pojedina djeca su otvorenija, sigurnija, zastupaju svoje mišljenje i obrazlažu te brane vlastite stavove.

Promjene unutar skupine se vide u boljoj povezanosti, empatiji i brizi za drugoga. Također su primijećene i pozitivne promjene u dinamici, povezanosti i uvažavanju djece unutar skupine. Atmosfera unutar skupine je opuštena, vesela i pozitivna, što je rezultat međusobnog povjerenja.

U pitanju vezanom za pomoć lutke u komunikaciji s djecom odgajateljice smatraju da im je lutka bila od pomoći u odgojno-obrazovnom procesu. Navode primjere dječjih lutkarskih improvizacija pomoću kojih su bile upoznate s njihovim unutarnjim svijetom, potencijalnim problemima ili nagovještajem tema koje proizlaze iz interesa djeteta.

Na pitanje iz upitnika o pomoći lutke pri rješavanju konflikata među djecom, odgajateljice navode da im je lutka bila od pomoći u raznim situacijama. Najčešće su koristile lutku u svrhu poticanja razgovora o tekućem problemu, gdje lutka predstavlja moderatora koji može usmjeriti na konstruktivno rješavanje određenog problema, dok odgojitelj s lutkom predstavlja model socijalnog učenja i ponašanja djece. Također zaključuju da su konflikti među djecom u smanjenom opsegu jer su djeca spremnija i sigurnija u izražavanju vlastitih osjećaja i u definiranju trenutnih interesa. Napominju da se smanjio broj nasilnog oduzimanja materijala, ali i glasnog negodovanja te traženja djece da odgajatelj intervenira. Smatraju da se konfliktne situacije, u većini slučajeva, riješe prije nego su i započele. Zaključuju da veliku ulogu u tome imaju razne zajedničke aktivnosti u kojima su djeca trebala putem dogovora i razgovora podijeliti uloge i/ili materijale za izradu.

U pitanju vezanom uz poticanje kreativnog stvaralaštva kod djece pomoću lutke, odgojiteljice se slažu da lutka potiče i taj aspekt razvoja. Navode primjere poput osmišljavanja scenografije, izrade lutke i dogovora oko teksta, a primjećuju i da pojedina djeca pronalaze zanimljiva rješenja i iz drugih razvojnih područja.

Procjena zahtjevnosti provođenja projekta „Poticanje pozitivne slike o sebi pomoću lutke i kreiranja lutkarske predstave“ kod obje odgojiteljice je procijenjena kao najmanje zahtjevna, odnosno ocjenom jedan. Razlozi takve procjene su dobra međusobna suradnja i uzajamna podrška, redovita i kvalitetna refleksivna praksa, kao i uključenost roditelja u provođenje projekta. Odgojiteljice se slažu da su tijekom svih aktivnosti djeca pokazivala interes, zadovoljstvo, radost i da je rezultat bio da su djeca u skupini zadovoljnija sama sa sobom i da lakše prihvaćaju međusobne razlike.

U pitanju kratkog osvrta na projekt, odgojiteljice navode:

Smatram da je projekt uspješan jer se vidi veliki napredak u komunikacijskim vještinama i kreativnom izražavanju kod većine djece. Atmosfera u skupini je bila ugodna, topla, vesela i poticajna, iz čega zaključujem da su djeca, koja su također kreatori atmosfere u skupini, bila zadovoljna, te da su njihovi interesi bili zastupljeni, a potrebe zadovoljene. Zadovoljstvo roditelja se očituje u njihovoj velikoj spremnosti za uključivanjem u projekt.

Projekt se pokazao jako uspješnim što je vidljivo u zainteresiranosti djece, njihovim odnosima, boljoj povezanosti s drugom djecom, ali i s odgajateljicama. Sve aktivnosti doprinijele su stvaranju vedre i pozitivne atmosfere u skupini. Sva djeca imala su priliku nastupati pred skupinom, zauzimati se za svoje stavove, osjećati se prihvaćenima i vrijednim (poseban naglasak na dijete s teškoćama u razvoju, introvertirano dijete i djecu inojezičare).

5.3.3. Perspektiva roditelja

Upitnik je ispunilo deset roditelja, od toga sedam mama i tri oca, iz odgojne skupine u kojoj se provodio projekt.

U pitanju o uočavanju promjene u razvoju svog djeteta u odnosu na rujan roditelji su se složili da su uočene promjene. Najčešće uočene promjene su iz područja razumijevanja sadržaja, samostalnosti i neovisnosti, razvoja empatije, komunikacijskih vještina, u razvoju samopouzdanja i kreativnog stvaralaštva.

Na pitanje vezano uz jezični napredak djeteta radi pojačanog korištenja lutke u odgojno-obrazovnom radu većina roditelja se složila da smatra da je napredak vezan uz provedeni projekt, dok jedan roditelj smatra da je napredak razvojnog karaktera. Promjene i napredak roditelji su uočili kroz svakodnevnu igru djeteta, prepričavanju svakodnevnih događaja, boljoj artikulaciji i izgovoru pojedinih glasova, razvijenijim vokabularom i poistovjećivanju s likovima iz bajki i priča.

U pitanju vezanom za ostvarivanje boljeg kontakta sa okolinom i lakšeg izražavanja vlastitih želja/problema svi roditelji su se složili da su promjene uočene. Smatraju da djeca bolje i određenije komuniciraju, manje su sramežljiva, lakše izražavaju svoje potrebe, brže grade nova prijateljstva, senzibilnija su i empatičnija za članove svoje okoline, te bolje razumiju i nose se s emocijama

Na pitanje vezano uz strpljivost, upornost i samostalnost djeteta svi ispitanici su se složili da su vidljive pozitivne promjene. Najčešći primjeri su da je dijete samostalnije u izvršavanju osobne higijene i samostalnog odijevanja, bolje izbori za sebe, završava započete aktivnosti i strpljivije je u komunikaciji s okolinom.

U pitanju vezanom uz pojačan interes za kreativno stvaralaštvo osam roditelja je odgovorilo pozitivno, dok su dva odgovora negativna. Roditelji su naveli da su najčešći materijali kojima se dijete služi škare, ljepilo i kolaž papir, pastele, bojice, krede karton i papiri za crtanje. Jedan roditelj je spomenuo da dijete voli koristiti kamenčiće za crtanje, suho lišće i grančice za kreiranje buketa. Također su primijetili kreativnost u oblačenju, pričanju priča, izradom lutaka i osmišljavanjem predstava.

6. ZAKLJUČAK

Dijete je od najranije dobi vezano za lutku. Ona mu pomaže prebroditi osjećaj nemoći i samoće, ali mu je i suputnik u igrama. Također, potiče dijete u izražavanju emocija, komuniciranju s okolinom i jačanju komunikacijskih sposobnosti.

Uporabom scenske lutke u dječjem vrtiću potiče se djetetov cjelokupni razvoj. Pomoću lutke odgojitelj može poticati razvoj kreativnog izričaja i stvaralaštva, obogaćivati djetetov emocionalni, socijalni i spoznajni razvoj, učiti i poticati samostalnost te nove vještine, razvijati maštu, suradnju s vršnjacima i poticati na prihvatljive oblike ponašanja.

U igri sa scenskom lutkom odgojitelj i djeca ili sama djeca mogu primjenjivati razne lutkarske improvizacije, predstave i dramatizacije te i na taj način dijete može usvajati vještine međusobnog dogovora i suradnje.

S obzirom da je lutka izvrstan alat kroz koji odgojitelj može pratiti djetetov napredak, ali i napredak skupine, lutka bi se trebala koristiti što češće u odgojno-obrazovnom procesu, jer za igru s lutkom je potrebno volje i mašte, dok scensku lutku može zamijeniti i primjerice kuhača ili običan štap.

7. LITERATURA

- Boko, J. (2017). *Kazalište*. Zagreb: v/b/z.
- Bredikyte, M. (2004). Dijaloška drama s lutkama (DDL) kao metoda poticanja dječje verbalne kreativnosti. U: E. Majaron, L. Kroflin, (Ur.) *Lutka...divnog li čuda!* (str.43-76). Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi
- Bojović, D. (2013). *Više od igre Ispričaj mi priču*. Split: Harfa d.o.o.
- Bunčić, K., Ivković, J., Janković, J., Penava, A. (2007) *Igrom do sebe*. Zagreb: Alinea.
- Cacaj Ajh, S. (2008) *Male lutkarske kuće: poticaj dječjem stvaralaštvu*. Đakovo: Tempo.
- Coffou, V. (2004) *Lutka u školi*. Zagreb: Školska knjiga.
- Ćopić, B. (2015) *Ježeva kućica*. Zagreb: Naša djeca d.o.o.
- Duran, M. (2011). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Debouny, E. (2004.) Lutke kao nastavno sredstvo. U: E. Majaron, L. Kroflin (Ur.) *Lutka...divnog li čuda!* (str. 87-96). Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
- Gruić, I. (2002.) *Prolaz u zamišljeni svijet*. Zagreb; Golden Marketing.
- Ivon, H (2010) *Dijete, odgojitelj i lutka; pedagoške mogućnosti lutke u odgoju i obrazovanju*. Zagreb; Golden marketing – Tehnička knjiga
- Janković, J. Rihter, M. (2010) *'Ajmo skupa!*. Zagreb: POTICAJ.
- Jukić, T (2009) *Mogućnosti poticanja dječje kreativnosti*. U: H. Ivon (Ur.) *Djeca i mladež u svijetu umjetnosti* (str.19-35). Split: Filozofski fakultet Sveučilišta u Splitu, Split
- Jurčević-Lozančić, A. (2011). Teorijski pogledi na razvoj socijalne kompetencije predškolskog djeteta. *Pedagogijska istraživanja*, 8 (2), 271-279. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/116661> otvoreno: 13.05.2021
- Korošec, H. (2004.) Neverbalna komunikacija i lutke (str.21-42). U: E. Majaron, L. Kroflin (Ur.) *Lutka...divnog li čuda!*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
- Kraljević, A. (2003) *Lutka iz kutka*. Zagreb: Naša djeca.
- Krušić, V. (2007) Dramski odgojni rad i rat. U: R. Javor (Ur.) *Odgoj kazalištem* (str.34-41). Zagreb: Knjižnice Grada Zagreba
- Krušić, V. (2018) *Kazalište i pedagogija*. Zagreb: Disput
- Ladika, Z. (1987) Dramsko stvaralaštvo za djecu. U: L. Kroflin, D. Nola, A. Posavec, R. Šupek, *Dijete i kreativnost* (str.249-265). Zagreb: Globus.

- Majaron, E. (2004.) *Lutke u razvoju djeteta*, U: E. Majaron, L. Kroflin, *Lutka...divnog li čuda!* (str.77-86). Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
- Mrduljaš, I. (2007) *Odgojna sastavnica glumišta za djecu*. U: R. Javor (Ur.) *Odgoj kazalištem* (str.7-10). Zagreb: Knjižnice Grada Zagreba.
- Paletak, L. (2007) *Lutke za kazalište i dušu*. Zagreb: MČUK.
- Perić Kraljik, M. (2009) *Dramske igre za djecu predškolske dobi: priručnik za odgojitelje*. Osijek: Učiteljski fakultet
- Petrović, M. (2017) *Nastavna jedinica kao lutkarska predstava*. U: T. Vigato (Ur.) *Lutka je sve, sve je lutka!* (159-170) Zadar: Sveučilište u Zadru, Kazalište lutaka Zadar, UNIMA.
- Pokrivka, V. (1978) *Dijete i scenska lutka*. Zagreb: Školska knjiga.
- Slunjski, E. (2013) *Kako djetetu pomoći da –(p)ostane kreativno i izražava se jezikom umjetnosti: priručnik za roditelje, odgajatelje i učitelje*. Zagreb: Element.
- Stenzel, V.(1995) *Igramo se kazališta – od monologa do igrokaza-*. Zagreb: Savez društva „Naša djeca“.
- Tolstoj, A. (2002) *Djed i repa*. Zagreb: Golden marketing- tehnička knjiga.
- Vigato, T. (2011) *Metodički pristupi scenskoj kulturi*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
- Vitez, G. (2016) *Ogledalce*. Zagreb: Mozaik knjiga
- Vukonić-Žunić J., Delaš B. (2009) *Lutkarski medij u školi*. Zagreb: Školska knjiga
- Županić Benić M. (2009) *O lutkama i lutkarstvu*. Zagreb: Leykam international.
- Županić Benić M. (2019) *Lutka/r/stvo i dijete: (lutka, lutkar, lutkarstvo, umjetnost i dijete)*. Zagreb: Leykam international

Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021.
 Pristupljeno 3. 3. 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=16175>>.
<http://www.hcdo.hr/knjiznica/strucni-clanci/valentina-kamber-dramski-odgoj-u-nastavi/>
 otvoreno 13/02/2021

Dodatak 1

UPITNIK ZA ODGOJITELJE

U svrhu pisanja diplomskog rada, molim da iskreno odgovorite na kratki upitnik vezan za projekt koji se provodio o odgojnoj skupini Potočnica.

Upitnik je anonimn, te služi isključivo za pisanje diplomskog rada.

Zahvaljujem na suradnji.

Petra Bedeničar,

odgojiteljica

1. Smatrate li da uporaba lutke u odgojno-obrazovnom radu doprinosi kvaliteti vašega rada?

Ukoliko je odgovor pozitivan, navedite promjene koje ste primijetili u skupini.

2. Smatrate li da Vam upotreba lutke u odgojno-obrazovnom radu pomaže u komunikaciji s djecom?

Primjer:

3. Smatrate li da česta upotreba lutke u radu pomaže u rješavanja konflikata među djecom?

Ako je odgovor pozitivan, molim vas da kratko opišete na koji način.

4. Smatrate li da upotreba lutke potiče kreativno stvaralaštvo kod djece?

5. Ocjenjujući ocjenama od 1-5 (1 – najmanje zahtjevno, 5 iznimno zahtjevno), koliko Vam je zahtjevno bilo sudjelovati u projektu „Poticanje pozitivne slike o sebi pomoću lutke i kreiranja lutkarske predstave“?

1 2 3 4 5

Ukratko objasnite.

6. Možete li napisati kratki osvrt na projekt?

Dodatak 2

UPITNIK ZA RODITELJE

U svrhu pisanja diplomskog rada, molim da iskreno odgovorite na kratki upitnik vezan za projekt koji se provodio o odgojnoj skupini Potočnica.

Upitnik je anonimna te služi isključivo za pisanje diplomskog rada.

Zahvaljujem na suradnji.

Petra Bedeničar,

odgojiteljica

1. Jeste li primijetili promjene u razvoju svog djeteta u odnosu na rujnu?

Ako je odgovor pozitivan, ukratko navedite koje promjene.

2. Smatrate li da je Vaše dijete postiglo jezični napredak u pedagoškoj godini 2020/2021. radi pojačanog korištenja lutke u odgojno-obrazovnom radu?

Ako je odgovor pozitivan, navedite primjer.

3. Primjećujete li da Vaše dijete ostvaruje bolji kontakt sa okolinom i lakše izražava svoje želje/probleme?

Ako je odgovor pozitivan, navedite primjer.

4. Primjećujete li da je Vaše dijete strpljivije, upornije i samostalnije u odnosu na razvijenost ovih karakteristika u rujnu?

Ako je odgovor pozitivan, navedite primjer.

5. Primjećujete li da je Vaše dijete više zainteresirano za kreativno stvaralaštvo u odnosu na njegov interes u rujnu?

Ako je odgovor pozitivan, navedite kojim se materijalima rado kreativno izražava.

Dodatak 3

Popis fotografija

- Slika 1. Igre sa stolnim lutkama
- Slika 2. Samoinicijativna igra djece
- Slika 3. Pričanje priče uz pomoć aplikacija
- Slika 4. Izrada štapnih lutaka
- Slika 5. Dramatizacija sa izrađenim štapnim lutkama
- Slika 6. Izrada scenografije
- Slika 7. Rezanje škarama po zakrivljenoj liniji
- Slika 8. Vježbe vizualne percepcije
- Slika 9. Uporaba interaktivne ploče
- Slika 10. Manipulacija likovima na magnetnoj ploči
- Slika 11. Poligon „Utrka medvjeda i pčela“
- Slika 12. Modeliranje ježa
- Slika 13. Izrada „Voćnih ražnjića“
- Slika 14. Slaganje brojeva po redoslijedu
- Slika 15. Usvajanje broja po redu
- Slika 16. Izrada scenografije
- Slika 17. Scenografija
- Slika 18. Izrada kostima - jež
- Slika 19. Izrada kostima – lisica
- Slika 20.. Kostimi – jež i lisica
- Slika 21. Interaktivna slikovnica „Ježeva kućica“.
- Slika 22. Izrada štapne lutke
- Slika 23. Kazalište u kutiji.
- Slika 24. Lutkarska predstava
- Slika 25. Vježbe vizualne precepcije

Slika 26. Kreiranje vlastitog ogledala

Slika 27. Šumska abeceda

Slika 28. Aktivnost prepoznavanja životinje sa slike i pravilno pisanje naziva

Slika 29. Prepričavanje po slikama.

Slika 30. Igre emocijama

Slika 31. Izrada štapne lutke.

Slika 32. Lutkarska predstava

Slika 33. Soba dnevnog boravka

Slika 34. Promjene u sobi dnevnog boravka.

Slika 35. Kazalište sjena

Popis tablica

Tablica 1. Pregled razvojne zrelosti djeteta predškolske dobi u odnosu na stvaranje dramske igre

Tablica 2. Podjela lutaka prema Županić Benić

Tablica 3. Etape projekta

Izjava o izvornosti diplomskog rada

Izjavljujem da je moj diplomski rad izvorni rezultat mojeg rada te da se i izradi istog nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.

(Potpis studenta)