

Što sve može lutka u odgojnoj skupini

Pandl, Tena

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

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:147:375368>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-10-28**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

TENA PANDL

ŠTO SVE MOŽE LUTKA U ODGOJNOJ SKUPINI
ZAVRŠNI RAD

Petrinja, rujan 2024.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

TENA PANDL
ŠTO SVE MOŽE LUTKA U ODGOJNOJ SKUPINI
ZAVRŠNI RAD

Mentor rada: doc. dr. sc. Maša Rimac Jurinović

Petrinja, rujan 2024.

Sadržaj

1. UVOD	1
2. O LUTKARSTVU	2
3. VRSTE LUTAKA	4
3.1.1. Ginjol lutka	4
3.1.2. Zijevalica.....	6
3.2.1. Marioneta	7
3.3.2. Javajka.....	10
3.3.3. Lutke sjene	11
4. LUTKA U ODGOJNO-OBRAZOVNOJ USTANOVI.....	13
4.1. Lutka kao suodgojitelj	13
4.1.1. Osobna, emocionalna i tjelesna dobrobit i lutka.....	14
4.1.2. Obrazovna dobrobit i lutka	17
4.1.3. Socijalna dobrobit i lutka.....	21
5. ZAKLJUČAK	25
6. POPIS LITERATURE	27
7. POPIS FOTOGRAFIJA.....	29

Sažetak

U radu se govori o mogućim primjenama lutke u odgojno-obrazovnom kontekstu. Lutke su važne u emocionalnom, socijalnom i kognitivnom razvoju djeteta, a koriste se i kao posrednici za samoizražavanje, razvijanje mašte i za rješavanje problema. Lutke u ranoj dječjoj dobi pružaju utjehu, potiču komunikaciju i pomažu u jačanju empatije i samokontrole. U radu se iznosi pregled povijesnog, umjetničkog i obrazovnog konteksta lutkarstva ističući potencijal lutaka kao suodgojitelja koji podržavaju razvoj djeteta u različitim područjima. Naglasak je na primjeni lutke u odgoju i njezin utjecaj na uključivanje u odgoj predškolske djece. Na temelju pregledane literature navodi se zaključak kako lutka može biti suodgojitelj u ostvarivanju dobrobiti propisanih nacionalnim dokumentom ako je odgojitelj motiviran i educiran kako ju primjenjivati u radu s odgajanicima. Uvođenjem lutke u odgojni proces poboljšava se cjelokupno iskustvo učenja, stoga je od iznimne važnosti uključiti lutku u odgojni proces kako bi se djeca osjećala ugodno i kako bi se olakšao put rasta i razvoja cjelovitih pojedinaca.

Ključne riječi: dijete, lutka, odgojitelj

Summary

The paper discusses the possible applications of the puppet in the educational context. Puppets are important in a child's emotional, social and cognitive development, and are also used as mediators for self-expression, developing imagination and solving problems. Early childhood puppets provide comfort, encourage communication, and help strengthen empathy and self-control. The paper presents an overview of the historical, artistic and educational context of puppetry, highlighting the potential of puppets as co-educators that support the child's development in various areas. The emphasis is on the use of the puppet in education and its influence on the inclusion in the education of preschool children. Based on the reviewed literature, it is concluded that the puppet can be a co-educator in achieving the benefits prescribed by the national document if the educator is motivated and educated on how to apply it in working with educators. Introducing a puppet into the educational process improves the overall learning experience, therefore it is extremely important to include a puppet in the educational process in order to make children feel comfortable and to facilitate the path of growth and development of whole individuals.

Keywords: child, puppet, preschool teacher

1. UVOD

Djetinjstvo obilježavaju igra i učenje, a nerijetko se i jedno i drugo događa uz pomoć lutke. Svi smo imali barem jednu lutku u svom domu koju smo s radošću uzimali u ruke i ponašali se kao da ima svijest i osjećaje. Mrkšić (1971) piše kako bilo što može postati lutkom, od povrća kao što je krumpir do školskog pribora. Svojom dječjom maštom kreirali smo lutkine uloge, dijaloge i monologe, sve s jednim ciljem: željeli smo se igrati. Lutke su se tijekom povijesti pojavljivale u raznim ulogama i susretale s tipičnim problemima običnog čovjeka poput straha, ljubavi, nesigurnosti... Ljudi su mogli vidjeti kako se i na koji način lutka razvija, kako se s vremenom mijenja i kakav je njezin utjecaj na sve koji su se s njom susreli.

Isprva lutka predstavlja djetetovu sigurnu točku koja ga „štiti“ u prijelazu u novi period života, a to je predškolska ustanova. Dijete nosi lutku sa sobom, teško se odvaja od nje i teško je daje drugoj djeci zbog straha od gubitka. Lutka postaje djetetovo sredstvo izražavanja. Dijete kontrolira lutku što je važno za postizanje osjećaja kontrole koji nije uvijek prisutan u njegovu životu (Pokrivka 1978).

U uvodnom dijelu ukratko ću se dotaknuti pojma lutkarstva, potom ću prijeći na povijest lutke od začetka lutkarstva sve do modernog doba i umjetnosti. Spomenut ću osobe koje su obilježile lutkarstvo i pojam lutke kao što su Sergej Obrazcov i Paul Klee. Nastavljam s objašnjavanjem lutke u kontekstu umjetnosti lutkarstva te odgojno-obrazovnom kontekstu te pojašnjavam njezine potencijale za uspješan odgoj. Poblize ću objasniti podjelu lutaka po vrstama prema autoricama Županić Benić i Kroflin, objasniti ću svrhu lutkarskoga rada te kako utječe na dijete i njegov razvitak. U završnom dijelu rada ponudit ću pregled radova u kojima se lutka koristi u odgojno-obrazovnom radu s obzirom na dobrobiti propisane i opisane u kurikulumu.

Temu ovog rada odabrala sam jer su lutke bile i ostale velik dio života svih nas. Zanimalo me kako je sve moguće primijeniti lutke i koliko su zapravo cijenjene u odgoju i obrazovanju s obzirom da su lutke sve prisutnije u predškolskim ustanovama.

2. O LUTKARSTVU

Lutkarstvo je scenska umjetnost koja koristi lutku kao sredstvo izražavanja. Lutka je tada medijator između glumca i publike. Lutkarstvo spaja više vrsta umjetnosti (likovnu, glazbenu, dramsku, plesnu umjetnost i književnost) u svrhu oživljavanja objekta lutke (Županić Benić 2009: 7-8).

Županić Benić (2009) piše kako su ručne lutke bile najomiljenije na prijelazu iz 18. u 19. st., popularne na ulicama tijekom predstava među običnim narodom. Predstave su izvodile putujuće lutkarske družine na raznim mjestima na kojima su prvo postavljali pozornicu. Ranije su se predstave najčešće izvodile u crkvi ili na dvoru za visoko društvo. Kako su se lutkarske predstave sve više približavale građanskom sloju, teme su se počele mijenjati. Lutke su se često bavile problemima čovjeka nižeg sloja.

Autorica u nastavku teksta ističe kako je „Ulična komedija“ nastala upravo iz tog razloga te je imala svoje stalne likove/karaktere (Županić Benić 2009). Glavni lik bio je muškarac s tipičnim karakteristikama poput domišljatosti, lukavstva, komičnosti i snalažljivosti. Taj je lik bio zadužen za prkošenje vlasti, uvijek je bio na strani naroda. Tijekom povijesti mijenjala su se samo imena likova: u Italiji to je bio Pulcinella, u Engleskoj Punch, u Njemačkoj Hanswurst te kasnije Kasperl, u Rusiji Petruška i u Francuskoj Polichinelle koji je kasnije promijenio naziv u Guignola (Županić Benić 2009). Ginjol ili franc. Guignol kreirao je Laurent Mourguet u Lyonu u Francuskoj. Osim Guignola koji je bio domišljat i brzoplet lik te vjeran prijatelj tu je bila i njegova žena Madelon te prijatelj Gnafron. U Engleskoj je popularan bio bračni par Punch i Judy koje su pratili likovi poput anđela, vraga, policajaca, krokodila i sličnih čiji je cilj bio naglasiti Punchevu groznu ćud (Županić Benić 2009). Za razliku od Guignola Punch je bio drugačiji lutak - prgav i svojeglav i bilo mu je stalo jedino da živi po vlastitoj volji. Ako dođe do problema, Punch bez milosti ubija sve osim svoje ljubavnice. Ubija pomoću svog poznatog štapa koji je najčešće veći od njega (Županić Benić 2009).

Županić Benić (2009) navodi kako su početkom 20. st. lutke postale zanimljive i likovnim umjetnicima poput Pabla Picassa, Jeana Cocteana, Paula Kleea itd. Kleeov sin Felix pogledao je lutkarsku predstavu „Kasperl i Gretl“ i poželio svoje malo lutkarsko kazalište. Tako je Klee započeo dizajniranje ciklusa ručnih lutaka, dizajnirao ih je pedesetak. Bile su posebne zbog odabira predmeta i materijala te načina korištenja. Poznata je Kleeova lutka Elektrischer Spunk iz 1923. godine čija je glava bila napravljena od keramičke utičnice koja je zatim bila

pričvrščena na gipsani utor za prst i naposljetku spojena s haljinom. Sergej Obrazcov jedan je od mnogih poznatih likovnih umjetnika, glumaca i kazališnih redatelja. Započeo je svoje lutkarsko umijeće 1920. godine izrađujući lutke kombinacijom raznih načina prikazivanja i ostavljajući svoju ruku razotkrivenu s drvenom kuglicom na prstu kao glavom. Jednostavno bi kistom naslikao oči i kosu dok je od komada drva napravio nos i usta. Kasnije je želio maknuti sve što je činilo lutku lutkom i rekao: „Bit je lutkina da ona ostaje lutka i da je se oslobodi ozračja muzeja voštanih figura i mistične želje da je se pretvori u ljudsko biće. Tajna je lutke u njezinome preoblikovanju, pred očima publike, iz njezine pojave kao lutkolike lutke u glumca neograničenih mogućnosti.“ (Obrazcov 1938: 78).

„Zahvaljujući Obrazcovljevu eksperimentiranju, postalo je jasno da neke stvari (složimo li se da ruke mogu biti smatrane stvarima) mogu mijenjanjem svoje namjene zamijeniti lutke u kazališnom životu. Kada je ta zamisao prikazana prvi put, ni Obrazcov ni drugi lutkari nisu shvatili njezino dublje značenje za budućnost lutkarstva. Jednostavno su to prihvatili kao prikaz duše ručne lutke – kao metaforu.“ (Jurkowsky 2007: 108).

Obrazcov je vodio Državno centralno kazalište lutaka u Moskvi. Kada je započeo Drugi svjetski rat, Obrazcov je svojim kazališnim umijećem uveseljavao vojnike te naposljetku osnovao „Tvornicu pokretnih igrokaza“. Vojnici su bili glumci, sami su izrađivali lutke i kreirali igrokaze. Lutke su zabavljale publiku i nakratko preusmjeravale pažnju s teških scena rata (Županić Benić 2009: 22-26).

Nakon što je prikazan povijesni značaja lutaka i pokazano koliko su ih cijenili pojedinci i umjetnici, prelazimo na suvremenu klasifikaciju lutaka ističući karakteristike koje definiraju svaku vrstu lutaka.

3. VRSTE LUTAKA

Literatura nam sugerira više mogućih podjela lutaka, a ja sam se odlučila za podjelu koju predlaže Županić BeniĆ (2009), a koja ih razvrstava prema načinu pokretanja:

3.1. Ručne lutke (ginjol, zijevalica)

3.2. Lutke na koncima (marionete)

3.3. Lutke na štapu (velike, javajke i lutke za kazalište sjena)

Postoje i vrste lutaka koje nisu prilagođene ovoj podjeli, npr. bunraku-lutke, bauhaus i lutka, crno kazalište, kazalište predmeta i kazalište materijala.

U nastavku rada detaljnije ću opisati pojedine vrste lutaka.

3.1. Ručne lutke

Ručne lutke mogu se izraditi na različite načine, no smatra se da je najbolja lutka ona koja je temeljena na jednostavnosti zato što lutka tada može postati više od samo jednog lika i karaktera. Najbolji primjer su lutke koje imaju stiropornu kuglu kao glavu i glumčevu golu ruku kao tijelo. Glumac ima mnoštvo mogućnosti odabrati kako će se ta lutka ponašati, osjećati i tko će ona uistinu biti. Takve su lutke dobar početak za vježbu (Županić BeniĆ 2009: 12-13).

3.1.1. *Ginjol lutka*

Županić BeniĆ (2009) navodi kako se ginjol lutka sastoji od tri dijela: predimenzionirane glave, izraženih ruku i tijela koje čini haljina koja prekriva ruku. Pokreti prstiju i položaj glumčeve ruke pokazuju emocije lutke (na primjer, glava okrenuta prema naprijed označava tugu). Izraženim rukama ginjol izvodi pokrete poput pljeskanja, mahanja, trljanja ruku i slično. Tijelo lutke ispod haljine, to jest glumčeva ruka također igra značajnu ulogu. Lutka se može kretati brže, sporije ili skakutati otkrivajući trenutno raspoloženje. Koristi se tako da kažiprst pokreće glavu dok palac i mali prst pokreću lutkine ruke. Kroflin (2020) dodatno opisuje kostim ginjol lutke koji se izrađuje od pamuka, a ponekad se u kostim dodaje podstava radi debljine, većeg volumena i upijanja znoja.

Županić BeniĆ (2009) ističe kako glas koji se daje lutki mora biti primjeren njenom izgledu i veličini, stoga manjim lutkama obično dajemo brži i piskutaviji glas dok većim lutkama

dajemo dublji i sporiji glas. Ginjol lutku karakterizira izražen karakter s vidljivim fizičkim dijelovima - velikim nosom i istaknutim očima. Klasični ginjol posjeduje štap koji smo ranije spominjali u povijesti lutaka i njegov pokret ljude zabavlja. Autorica Kroflin (2020) dodaje kako je ginjol lutka lutka akcije: lutkar posjedovati snagu prstiju, uvježbavati ih i mora znati govoriti pomoću svoje ruke, to jest prenijeti izgovorene riječi u pokret. Pengov (2004) prema Kroflin (2020) navodi prednosti i mane ginjol lutke.

Prednosti:

1. kretnje su precizne i brze zahvaljujući lutkarskoj ruci
2. uvježbani prsti lutkara omogućuju držanja rekvizita
3. lutka je suigrač i može se neograničeno horizontalno kretati
4. prikladna je za komediju, farsu, grotesku, parodiju i satiru.

Mane:

1. ograničenost u gestama, nema monologa
2. ne može postojati bez scene ili partnera
3. povezana je s igranjem na rampi.

Pozornica je obično visoka kutija s tri strane u kojoj glumac lutkar izvodi predstavu. Na njoj se nalaze zastori koji označavaju početak i kraj predstave. Lutke dolaze odozdo prema gore i na taj način odlaze. Kako bi lutkaru bilo lakše tijekom predstave, sve svoje lutke drži na kukicama unutar svoje male pozornice (Županić BeniĆ 2009: 26-37).



Slika 1. Ginjol lutke

Izvor:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.astrejaplust.hr%2Fproizvod%2Flutke-ginjol-obitelj-6-likova%2F&psig=AOvVaw2FZTTzHbnTHPvkZahmFS04&ust=1715851798278000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAQQjB1qFwoTCPDf1p6sj4YDFQAAAAdAAAAABAE>

3.1.2. Zijevalica

Županić Benić (2009) opisuje zijevalicu kao lutku čija je posebnost mogućnost otvaranja i zatvaranja usta pomoću glumčeve ruke. Najčešće su zijevalice životinje ili izmišljena bića, a kako djeca vole životinje, iznimno im je zanimljiva ova vrsta lutke. Zijevalica u obliku životinje izražava misli, osjeća i ponašanja svojim ustima.

Autorica ističe da ova vrsta lutke varira od najjednostavnije čarape s gumbima kao očima do složenijih oblika poput svjetski poznatih Muppeta. Muppete je stvorio Jim Henson za potrebe televizijskih emisija „The Muppet Show“ i „Sesame Street“ u 70.-im godinama 20. st. Muppeti su poznati po načinu izrade - široka usta i velike izražajne oči. Prva takva lutka bio je Kermit, žabac koji obožava pjevati i koji je ludo zaljubljen u Miss Piggy, lutku svinju (slika 2.). Kermit je nastao od starog zelenog kaputa i dvije ping pong loptice koje su iskorištene kao oči.

Kroflin (2020) dodaje kako uz zijevalicu postoji i mimička lutka. Razlika između zijevalice i mimičke lutke je u izradi od različitih materijala koji omogućuju različitu animaciju. Mimičke lutke su zijevalice, ali ne mogu sve zijevalice biti mimičke lutke zbog drugačijeg materijala koji ih ograničava u načinu animacije.



Slika 2. Kermit i Miss Piggy

Izvor:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fabcnews.go.com%2FEntertainment%2Fplaying-field-miss-piggy-exclusive-interview-split-kermit%2Fstory%3Fid%3D33784509&psig=AOvVaw3jhg9k6eKF9QdIGpvb0hdo&ust=1715851750684000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAQQjB1qFwoTCKjfo4isj4YDFQAAAAAdAAAAABAE>

Kod zijevalica su najvažnija usta, stoga se pri izradi najviše pažnje posvećuje njima. Tijelo je trodimenzionalno s rukama i nogama. Poželjni su detalji poput frizure. Pokretanje lutke ovisi o veličini i složenosti same lutke. Može je pokretati jedan lutkar i tada svaka ruka pokreće jedan dio tijela ili dva lutkara ako su u pitanju veće lutke.

Pozornica može biti u visini lutkara koji su obučeni u crnu odjeću kako bi fokus bio na lutki ili visoka kod složenijih zijevalica (Županić Benić 2009: 39-50).

3.2.1. *Marioneta*

Naziv marioneta ima nekoliko izvora, a jedan izvor spominje Italiju gdje se od 10. st. u Veneciji slavio praznik te su marionete, poznate kao „drvene Marije“, tijekom vremena zamijenile čovjeka u povorci. Drugi izvor govori o 16. st. u Europi, a naziv dolazi od imena Djevice Marije.

U okviru stručnih marionetskih kazališta postoji marionetski most na kojem se nalaze lutkari iznad otvora scene. Publika gleda kroz otvor pozornice te vidi samo lutke (Županić Benić 2009: 88-96 i 111).

Županić Benić (2009) ističe kako je najteže izraditi marionete. Kroflin (2020) se slaže s autoricom navodeći kako su marionete najslabija lutkarska forma te da je za uspješnu izradu potrebno veliko znanje i vještina. Marionete su lutke na koncima (slika 3.). Njihovu fiziologiju čini formacija pokretnih udova, konci i kontrolni sustav križnog oblika. Zbog svojih konaca marioneta najviše sličí čovjeku jer se pokreti mogu kontrolirati veoma precizno i detaljno. Visina tijela marionete iznosi od 45 do 75 cm, a najjednostavnije marionete imaju od osam do devet konaca. Konci se po svojim funkcijama dijele u tri kategorije: konci koji nose lutku, konci za kontrolu pokreta i konci za specijalne efekte, npr. kapci na očima. „U marioneti se skriva nešto više od bljeska genija, nešto više od kićenosti razmetljive osobe. Čini mi se da je ona

posljednji odzvuk plemenite i lijepe umjetnosti neke nestale civilizacije. (...) Ona je potomak kamenih idola drevnih hramova - i danas je prilično degenerirani oblik božanstva. Uvijek bliski prijatelj djece, ona još uvijek zna kako odabrati i privući svoje štovatelje.“ (Gordon Craig 1980: 67)

Kroflin (2020) dijeli marionete na sljedeći način:

1. marionete u paru ili skupne marionete
2. „maramonete“
3. Kopf-schulter marionete
4. trik-marionete
5. sicilijanke.

Marionete u paru su marionete koje tijekom neke scene moraju izvoditi iste pokrete (npr. ples). Naziv „Maramoneta“ nastao je prema njemačkom nazivu Tücher-Marionette (šal-marioneta). “Maramoneta” se izrađuje od tkanine koja se zatim presavija. Usavršio ih je Albrecht Roser čija se „maramoneta“ sastoji od presavijene tkanine i pet drvenih kuglica koje predstavljaju dijelove tijela. Kopf-schulter (značenje glava-ramena) marionete imaju samo glavu, ramena i haljinu koja se prostire do poda i ispod koje nema nogu. Trik-marionete koriste se samo za trikove ili maštovite preobrazbe. Sicilijanka ima barem jednu čvrstu vodilicu što je čini različitom od marionete na koncu.

Marionete su simbol Praga jer su tamo najzastupljenije i ranije su se izrađivale od drva. Najpopularniji par marioneta u Češkoj su otac Spejbl i sin Hurvinek koje je početkom 20. st. stvorio češki lutkar Josef Skup koji se educirao kod Obrazcova (slika 4.). Spejbl je poput Chaplina, nasmijava nas svojim bezazlenim radnjama (Mrkšić 2006: 148).



Slika 3. Pinokio

Izvor:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fmexico.tiendateatral.com%2Fmarionetas-de-hilo%2F461-marioneta-de-hilo-tallada-pinocho-mini.html&psig=AOvVaw2x09Rn_TEEjiaSuXnMpwFq&ust=1715851689593000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAQQjB1qFwoTCKj5nuurj4YDFQAAAAAdAAAAABAE



Slika 4. Sin Hurvinek i otac Spejbl

Izvor: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.stadtblatt-online.de%2Fkultur%2Fspejbl-hurvinek-marionettentheater-in-kleinmachnow%2F&psig=AOvVaw01HYOCiruv0MQKushGKYm_&ust=1715851468288000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAQQjB1qFwoTCNCcvISrj4YDFQAAAAAdAAAAABAE

3.3.1. Velike (gigantske) lutke

Ova vrsta lutke posebna je zbog svoje ~~nemjerljive~~ veličine. Takva lutka može dosegnuti i do nekoliko metara u visinu, širinu i dužinu. Njome zbog veličine često upravlja više lutkara. Materijal treba biti lagan kako bi glumci mogli lakše baratati lutkom te kako ne bi došlo do ozljeda. Ova vrsta lutke (slika 5.) kreće se među publikom na javnim površinama (Županić Benić 2009: 85-87).



Slika 5. Kineska Nova godina

Izvor:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.7dnevno.hr%2Fvijesti%2Fsuutra-je-veliko-slavlje-za-vise-od-15-milijardu-ljudi-diljem-svijeta-zasto-je-ove-godine-posebno%2F&psig=AOvVaw2he0gKggIOqT8RmM8-p9oO&ust=1715851931078000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAQQjB1qFwoTCOCPxumsj4YDFQAAAAAdAAAAABAJ>

3.3.2. Javajka

Županić Benić (2009) objašnjava kako javajka ili lutka na štapu može biti kombinacija zijevalice i lutke na štapu ili može biti pozamašna lutka za karnevalske događaje. Javajka je dobila ime po otoku Javi, a poznata je i po imenu wayang-golek (slika 6.).

Ona je trodimenzionalna štapna lutka koja se od lutaka sjena razlikuje načinom pokretanja. Glava se pokreće pomoću štapa koji je fiksiran s unutarnje strane i žicama koje pokreću ruke. Kostim je kičast, pun detalja i raskošan. Javajka se pokreće s dna gdje je lutkar sakriven iza pozornice ili putem pozornice koja lutkaru seže do trupa stvarajući hibrid s lutkom. Lutkari su obučeni u crnu odjeću kako bi se održao fokus na lutki dok se scenografija pomiče tijekom priče. Pozornice za štapne lutke veće su od lutkara, a lutke su smještene iznad njih s mogućnošću kretanja unutar tog prostora (Županić Benić 2009: 74-83).



Slika 6. Wayang golek

Izvor:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.oglasnik.hr%2Fantikviteti%2Fwayang-golek-lutke-na-stapu-oglas-4468234&psig=AOvVaw2w0e30BipbF4JLOHUtmwP&ust=1715851148087000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAQQjB1qFwoTCJjZ_eipj4YDFQAAAAAdAAAABAE

3.3.3. *Lutke sjene*

Naziv lutka sjena sam po sebi otkriva njezinu prirodu. Županić Benić (2009) objašnjava kako lutka sjena nije opipljiva poput drugih lutaka, već je njena bit u tome što „živi“ zbog svjetlosti na izvornoj lutki. Sjena nastaje u trenutku kada svjetlost obasjava lutku i projektira njezinu sjenu na platnu. Ta svjetlost daje život sjeni.

Lutke sjene koristile su se u raznim dijelovima svijeta u izvedbama s različitim temama uključujući vjeru, mitološke teme i legende (slika 7.). One su dvodimenzionalne i plošne. Ne pridaje se tolika pažnja nevažnim detaljima, osim kod oblika tijela. U izvedbu s lutkama sjenama često se uključuju glazba ili pripovijedanje, a sjene svojim kretanjem obogaćuju samu priču.

Poznate su i svima bliske sjene koje stvaramo pomoću svojih ruku (slika 8.). Stvaramo životinje ili ljude, a oni koji su malo iskusniji mogu vješto pomicati ruke kako bi dobili pokret i probudili znatiželju. Djeca lako mogu izraditi vlastite lutke sjene. Lutku sjenu kontroliramo

pomoću nosive žice vodilice. Složenije lutke imaju više nosivih žica zbog dodatnih opcija pokretanja (Županić Benić 2009: 51-63).



Slika 7. Alisa u zemlji čudesa

Izvor:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Frepozitorij.unipu.hr%2Fislandora%2Fobject%2Funipu%253A1679%2Fdatastream%2FPDF%2Fview&psig=AOvVaw3epZ8-b2PzsC9GMFzCIJIs&ust=1715852004201000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAQQjB1qFwoTCKDd-YCtj4YDFQAAAAAdAAAAABAE>



Slika 8. Kokoši i pilići

Izvor:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.profil-klett.hr%2F lutka-prijatelj-i-suradnik-u-ucenju&psig=AOvVaw3epZ8-b2PzsC9GMFzCIJIs&ust=1715852004201000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAQQjB1qFwoTCKDd-YCtj4YDFQAAAAAdAAAAABAJ>

4. LUTKA U ODGOJNO-OBRAZOVNOJ USTANOVI

Umjetnički/lutkarski rad ima višestruku svrhu, a uključivanje je umjetnosti u predškolski odgoj važno jer pomaže djeci razumjeti sebe i svijet oko sebe. Kada se djeca umjetnički izražavaju, razvijaju svoje osjećaje, misli i stavove. To postaje temelj njihova razvoja čineći od njih osobe sposobne za kreativno izražavanje u raznim oblicima te potičući njihov intelekt da razmišljaju na nove načine i uočavaju detalje koje bi inače mogli propustiti. Potiče se prirodni interes djeteta za kreativnim stvaranjem pomoću različitih metoda, npr. slikanjem, proučavanjem umjetničkih djela, slušanjem klasične glazbe ili pripremanjem lutkarskih predstava (NOK 2011).

Umjetnost nam omogućuje promatranje svijeta „drugim očima“, poboljšava ga novim idejama, stvara ga iznova i čuva vrijednosti. Tijekom rada na umjetničkim projektima djeca razvijaju sposobnost usredotočenosti, postaju samouvjerenija i razvijaju samodisciplinu. Umjetnost zahtijeva strpljenje i posvećenost detaljima otkrivajući više od onoga što se uočava na površini.

Lutka u umjetnosti ima svoje postojanje i svoju svijest koja je pod kontrolom glumca lutkara. On joj daje maštu i prostor da se izrazi. Lutka i glumac žive u suživotu kako bi predstava na kraju bila uspješna. Lutka u kraćem vremenskom razdoblju može živjeti više života, tj. imati više uloga (Županić Benić 2009).

Lutkarski rad potiče socijalizaciju i opuštenost među djecom pridonoseći njihovoj kulturi i osjećaju za stvaranje (NKRPOO 2015). Umjetničko izražavanje također doprinosi razvoju djetetova samopouzdanja jer djeca uče vjerovati u vlastite ideje i sposobnosti (NOK 2011). Sve ove dobrobiti (bolje razmišljanje, jači fokus i povećano samopouzdanje) pomažu djeci odrasti u kreativne i misleće osobe sposobne vidjeti svijet na različite načine i kreativno rješavati probleme (NKRPOO 2015, NOK 2011).

4.1. Lutka kao suodgojitelj

Postoji potreba za uključivanjem lutke u svakodnevni rad tijekom edukacije. Lutka ima moć, može sve; sve što običan čovjek ne može zbog emocija, „nepisanih i pisanih pravila“ ponašanja, lutka može učiniti umjesto njega. Svijet lutaka temelji se na mašti koja premašuje sve granice ljudskog svijeta.

NKRPOO (2015) je usmjeren na osiguranje djetetove dobrobiti što je višedimenzionalan proces koji uključuje osobnu, emocionalnu, fizičku, obrazovnu i socijalnu dobrobit djeteta. Kurikulum stavlja naglasak na opću dobrobit djeteta tijekom obrazovnog planiranja. Na temelju dobrobiti navedenih u kurikulumu izdvojila sam neke razvojne mogućnosti djeteta koje se ostvaruju/razvijaju u interakciji s lutkom.

4.1.1. Osobna, emocionalna i tjelesna dobrobit i lutka

Ova dobrobit označuje subjektivan osjećaj svakog djeteta što znači da se dijete osjeća dobro, zadovoljno sobom i zdravo. Uključuje niz vještina i sposobnosti koje dijete treba savladati i primjenjivati na sebi. Kako djeca rastu, važno je da razviju motoričke vještine koje im omogućuju da se uspješno kreću i manipuliraju okolinom. Ove vještine ne samo da pomažu u svakodnevnim aktivnostima, već i doprinose njihovom fizičkom zdravlju i samopouzdanju. Usvajanje osnovnih navika za očuvanje zdravlja, poput pravilne prehrane, higijene i fizičke aktivnosti ključno je za razvoj zdravih životnih navika koje će trajati cijeli život (NKRPOO 2015). Djeca trebaju imati priliku uživati u različitim aktivnostima koje im omogućavaju da istražuju svoje interese, razvijaju kreativnost i pronalaze zadovoljstvo u svojoj svakodnevici. Ako su djeca otvorena prema novim iskustvima i prilagodljiva promjenama, lakše se nose sa životnim izazovima. Razvijanje osjećaja smirenosti također je važno jer pomaže djeci da se osjećaju sigurnije i stabilnije. Prihvatanje sebe kao osobe s osjećajima i razvoj vlastitog identiteta ključni su za emocionalni razvoj. Djeca trebaju razumjeti i cijeniti svoje unutarnje doživljaje i uspostaviti zdravu sliku o sebi. Razvijanje vlastitog identiteta pomaže djeci da se bolje razumiju i izgrade pozitivnu sliku o sebi što je važno za njihovo samopouzdanje i međuljudske odnose. Samostalnost u mišljenju, organizaciji i donošenju odluka igra ključnu ulogu u djetetovom razvoju (NKRPOO 2015).

Igranje s lutkom pobuđuje osjećaje i može imati značajnu ulogu u odgoju ako se koristi na ispravan način. Lutka može postati naš „mali pomoćnik“ jer je vanjski akter u situacijama; ona prvo promatra, a zatim se uključuje. Njoj se djeca mogu povjeriti kada ih nešto muči jer lutka uvijek sluša i tu je za njih. „Odabir lutke kao medija otvara bezbroj mogućnosti igre i prikazivanja.“ (Županić Benić 2009: 97). Deželić (1977) ističe kako lutka sama po sebi nema osobine, no korištenjem poprima one koje lutkar odabere.

Lutka aktivira djetetov unutarnji svijet misli, mašte i emocija omogućujući mu da verbalno izrazi svoj sve složeniji doživljaj realnosti. Svrha lutke je zamijeniti živa bića s kojima se dijete može slobodno igrati, a koja možda ne bi bila dostupna u stvarnom životu. Lutka mora biti vizualno privlačna kako bi dijete zaintrigirala i potaknula na igru. Scenska lutka zahtijeva određene aktivatore koji omogućuju njezinu primjenu u odgojnom radu, npr. lutka koja bi trebala biti smiješna, treba imati likovne karakteristike koje očituju humor (Pokrivka 1978).

Iznimno je važan zadatak odgojitelja poučiti dijete normama socijalnog okruženja i postupno razvijati pozitivnu sliku o sebi kao individui (Ivon 2010: 40).

Ivon (2013) ističe nekoliko dijelova koji čine sliku o sebi:

- tjelesno ja
- intelektualno ja
- emocionalno ja
- komunikacijsko ja.

Igrajući se s lutkom, možemo upoznati i savladati „tjelesno ja“ na različite načine, npr. crtajući dijelove tijela ili razgovarajući s lutkom uz objašnjavanje i demonstraciju.

Pokrivka (2023) ističe kako igre s lutkom potiču razvoj pozitivnih emocija. Tijekom igre djeca ističu one trenutke u igri koji ih najviše emocionalno stimuliraju. Autorica Kraljević (2003) ponovno spominje važnost lutaka za razvoj pozitivnih crta ličnosti. Renfro (1982) prema Ivon (2011) također potvrđuje kako lutka pomaže djetetu razviti pozitivnu sliku o sebi. Djeca koja se bave lutkarstvom brzo razvijaju osjećaj da su tvorci originalnih likova. Lutka im pruža priliku da budu ponosni na svoje ideje i postupke. Ovaj proces nije samo igra, već i važan korak koji jača njihovo samopouzdanje i osjećaj vrijednosti. Izrađivanje lutke doprinosi djetetovom samopouzdanju (Kroflin 2012). Autorica Županić Benić (2019) slaže se kako je lutka koju dijete izradi izuzetno važna za njegovo samopouzdanje budući da je to njegovo vlastito stvaralaštvo. Dijete se u igri s lutkom identificira, stvara emocije vezane uz lutku i, kao što je već spomenuto, proživljava situacije u kojima se lutka nalazi iako je svjesno da lutka nije samostalna i živa (Pokrivka 2023). Autorica ističe kako redovite lutkarske igre utječu na razvoj pravednosti, dobrote, prijateljstva, hrabrosti...

Pokrivka (1980) se slaže kako djeca razvijaju pozitivnu sliku o sebi igrajući se s lutkom te navodi kako djeca odgojitelja doživljavaju drugačije u kontaktu s lutkom. Odgojitelj postaje

svojevrnsni čarobnjak koji priča dogodovštine, a djeca ga doživljavaju kao osobu koja donosi veselje te uživaju u njegovu društvu što im dodatno pomaže da razviju pozitivnu sliku o sebi. Tomasović (2016) objašnjava kako lutka može biti korisna za razvijanje pozitivnog stava prema sebi, osobito kod djece koja su sramežljiva. Autorica daje primjer lutke koja djeluje kao posrednik koji pomaže djeci da se otvore i izraze svoje misli i osjećaje bez straha od osude. Koristeći lutku, dijete se može lakše povezati s prijateljima. Ovo iskustvo im omogućuje da se bolje povežu s drugima i razviju socijalne vještine u sigurnom okruženju. Kada dijete animira lutku, sva pažnja je usmjerena na nju čime ona postaje središte interesa i fokusa. Sve ideje i eventualne greške pripisuju se lutki (Majaron 2004). Ovaj pristup omogućava djetetu da eksperimentira s različitim idejama i načinima izražavanja bez straha od kritike ili neuspjeha. Dijete može naučiti kako ih obrazložiti i predstaviti pred vršnjacima.

A. A. Kraljević, autorica knjige „Lutka iz kutka“ (2003), provela je program "Mali lutkari" u svrhu poticanja razvoja kreativnosti, rješavanja problema i proširenje znanja. Program je trajao tri školske godine i obuhvaćao djecu u dobi od 3 do 7 godina.

Rad s lutkama omogućuje djetetu razvoj vještina u raznim područjima: spretnost, suradnja s drugima, prihvaćanje prijedloga druge djece i izražavanje vlastitih ideja. Dijete uči kontrolirati potrebu za dominacijom i izgraditi poštovanje. Radeći s lutkama, dijete pronalazi svoje mjesto u grupi, potiče ga se na aktivnost i razvija osjećaj za zajednički rad. Ono postaje ponosno na svoj doprinos, ali istovremeno uči cijeniti trud i rad drugih (Majaron, Kroflin 2004).

Sasvim je sigurno rad s lutkama (njihova izrada i animacija) važan za razvoj motoričkih vještina, a o tome govore brojni autori.

Županić Benić (2019) ističe važnost učenja rukama. Dijete se potiče na radno praktične aktivnosti i baratanje različitim materijalima. Carlgren (1990) spominje Rudolfa Steinera i njegov model alternativne škole. Fina motorika važna je za dijete jer razvija djetetov mozak. Potiče se ručnim radom i umjetničkim aktivnostima.

S obzirom na to da lutka nudi i zaštitu i sigurnost, može biti iznimno korisna u upoznavanju djeteta s novim situacijama i u razvoju njegove samostalnosti.

Ivon (2013) ističe kako djeca trebaju razvijati razne aspekte svog života uključujući sposobnost samostalnog odijevanja, hranjenja, odabira igara i rješavanja problema. Lutka može

poslužiti kao važna figura u tom procesu omogućujući djetetu da se ugodno i sigurno uključuje u razne događaje budući da funkcionira kao medijator povjerenja. Renfro (1982) prema Ivon (2011) govori kako lutka omogućava djeci da se susretnu s različitim životnim situacijama prije nego što ih stvarno dožive. Pokrivka (2023) ističe kako se u igri sa scenskom lutkom dijete potpuno uživljava u životne situacije te oponaša sve što primijeti u svojoj okolini. Djeca oponašaju situacije u obitelji ili okolini u kojima još ne mogu aktivno sudjelovati (Pokrivka 2023). Igrajući se s lutkom, djeca ulaze u nove okolnosti s većom sigurnošću jer su ih posredstvom lutke unaprijed istražila i na taj se način pripremila za stvarni život. Lutkarske predstave mogu pomoći djeci da se pripreme za situacije s kojima se još nisu susrela. Djeca se različitim aktivnostima uče pravilno reagirati u stvarnim okolnostima pri čemu lutke mogu predstavljati nasilne osobe ili opasne scenarije (Batašić 1990). Primjeri takvih okolnosti su razgovor s nepoznatim ljudima, pravilno ponašanje u trgovini ili reagiranje u hitnim slučajevima. Igra uloga s lutkama može smanjiti djetetove strahove čineći ga spremnijim za situacije koje mu izazivaju nelagodu, a primjer je takve situacije vađenje krvi kad dijete preuzima ulogu medicinske sestre te lakše razumije potrebu za neugodnim postupcima, a istovremenim tješanjem lutke smanjuje vlastiti strah (Hitrec 1991). lutka omogućava djetetu uz pomoć igre spontano istražuje razne situacije i samostalno traži rješenja. Tijekom tog procesa dijete ima priliku osmisliti izlaz iz određene situacije, odabrati smjer u kojem će priča ići te predvidjeti mogući ishod (Županić Benić 2019).

4.1.2. Obrazovna dobrobit i lutka

Obrazovna dobrobit djeci daje priliku da razviju svoje potencijale i otkriju zanimljiv svijet učenja. Jedan je od ključnih aspekata obrazovne dobrobiti radoznalost koja potiče djecu da istražuju i postavljaju pitanja o svijetu oko sebe. Ova prirodna sklonost k istraživanju i učenju omogućava im da aktivno sudjeluju u procesu stjecanja znanja i razumijevanja (NKRPOO 2015).

Uz pomoć različitih aktivnosti i zadataka djeca imaju priliku razvijati kreativnost koja im pomaže da smišljaju nove ideje i pronalaze inovativna rješenja problema. Otkrivanje procesa učenja, uključujući razumijevanje načina na koji se informacije prikupljaju i obrađuju, omogućava djeci da steknu vještine koje su im potrebne za učinkovito učenje. Djeca uče kako se postavljaju ciljevi, planiraju aktivnosti i evaluiraju vlastite napore čime razvijaju sposobnost samoprocjene i samostalnog učenja. Važan je dio obrazovne dobrobiti uključivanje u aktivnosti

predškolske skupine gdje djeca imaju priliku surađivati s vršnjacima, sudjelovati u grupnim projektima i razvijati socijalne vještine (NKRPOO 2015).

Autori u nastavku razmatraju načine na koje se lutka može uključiti u odgojno-obrazovni kontekst i koristi koje ona može donijeti. Kroflin (2012) naglašava kako je ključno da odgojitelj utvrdi svrhu uključivanja lutke u program, osobito kada se lutka koristi u edukacijske svrhe. Lutke su snažan alat u obrazovanju koji svojom uporabom motivira djecu, jača komunikaciju između odgojitelja i djeteta te čini proces učenja ugodnijim.

Osim socijalnih vještina lutka može potaknuti i razvoj kreativnosti.

Prema Ivon (2005) tijekom razvoja djetetovog samostalnog stvaralaštva odgojitelj od početka vrtića potiče dijete na stvaralačke igre s lutkarskim elementima (igre s prstima, lutke čarape, vrećice, animacije glumca i tome slično). Majaron (2004) prema Ivon (2005) govori kako biti kreativan znači gledati stvari „drugim očima“, povezati ih s asocijacijama vezanim uz oblik, materijal, boju, zvuk, miris itd. Na taj način proučavamo stvari u krugu širem od same funkcije. Dijete osvještava svijet oko sebe te, razvijajući kreativnost, doživljava svijet s više gledišta. Lutka može potaknuti djecu na kreativnost (Renfro 1982). Autor naglašava kako nije važan izgled lutke, već što dijete osjeća prema njoj. Pokrivka (2023) govori kako dijete stvaralački koristi svoje iskustvo i znanje u kombiniraju mašte i logičkog mišljenja.

Miljak (1996) ističe kako se kreativni proces kod djece odvija u tri faze. U prvoj fazi djeca počinju s istraživanjem i interakcijom s predmetom, materijalom, pokretom, glasom, oblikom itd. Tijekom ove faze djeca provode vrijeme upoznavajući se s navedenim praktičnim istraživanjem i promatranjem što varira ovisno o dobi i o onome čime se djeca bave. U drugoj fazi djeca počinju shvaćati tipičan način korištenja predmeta ili interakciju s predmetom. U ovoj fazi počinjemo uočavati kako se kod djece pojavljuje kreativnost iako je često pod utjecajem onoga što su prethodno iskusili. U završnoj fazi djeca stvaraju nova pravila, dodaju vlastite detalje i eksperimentiraju s različitim ishodima (Miljak 1996).

U vođenju projekta lutka može postati djetetov glavni izvor stvaralaštva povezujući aktivnosti koje obuhvaćaju temu o kojoj se radi. Kada lutka govori, djecu se potiče na vlastito razmišljanje kako bi što kreativnije razvili i dovršili projekt (Ivon 2010). Lutkarska igra motivira djecu na stvaranje originalnih jezičnih izraza uključujući inovativne riječi, značenja i

duge govorne izvedbe kao i neočekivane dijaloge. Ovom aktivnošću djeca istražuju jezik i razvijaju svoju kreativnost dok uče njegove osnovne elemente (Pokrivka 1980).

Budući da ovo nije kazališna predstava u klasičnom smislu, materijali od kojih je lutka napravljena nisu od primarne važnosti – kad služi kao obrazovno sredstvo, njen izgled postaje sporedan (Kroflin 2011). Gotovo svaki predmet iz okoline može poslužiti kao lutka: olovka može postati raketa, pernica se može pretvoriti u brod, a čak i papir može predstavljati ploču. Odgojitelj pomaže djeci da potaknu svoju maštu postavljanjem kreativnih pitanja poput: „U što se sve može pretvoriti vaša olovka?“ (Vigato, Dundović-Matacin 2002, Coffou 2004). Glavna osobina lutke je simboličnost, a ne nužno vjerna reprodukcija živih bića (Pokrivka 1980). Lutka nije realističan prikaz ljudi ili životinja, već predstavlja simbolički lik koji samo jednim detaljem podsjeća na svoju ulogu.

Kad su ohrabrena da animiraju predmete iz svoje okoline i slobodno ih biraju, djeca dobivaju priliku sagledati svijet iz perspektive prepune simbolike (Korošec 2004). Proces izrade i uporabe lutke potiče djecu na razmišljanje izvan okvira dok istražuju nova vizualna i jezična rješenja (Majaron 2004). Stvaranjem i oživljavanjem lutaka izrađenih od jednostavnih materijala djeca razvijaju kreativnost prepoznajući vizualne elemente kao što su oblik, boja i zvuk. Dok glumac za interpretaciju lika koristi izraze lica, lutka svoju ulogu prenosi pokretom, glasom i izgledom (Behric 2011). Ovakav pristup omogućava djeci da promatraju svijet na maštovitiji način, a svaki trenutak pretvara se u priliku za nove ideje, kreativno izražavanje i poticanje raznolikih perspektiva (Majaron 2004).

Posebno je značajno kad djeca sama izrade svoje lutke jer im to omogućava da budu ponosna na svoj rad i uspostave osobnu povezanost s lutkom koju su sami osmislili i oživjeli svojom maštom. Majaron smatra da ovakve lutke imaju veliku vrijednost. Kroflin (2011) također ističe da je cijeli proces koristan za razvoj komunikacijskih vještina, slobodnog izražavanja misli i osjećaja. Postavljanjem pitanja i odgovaranjem te stvaranjem rečenica vezanih uz korištene alate, materijale i boje djeca razvijaju jezične vještine. Samim procesom izrade i kasnijom animacijom lutke dijete usklađuje svoje misli, osjećaje i pokrete što značajno povećava njegovu sigurnost u vlastite kreativne ideje.

Tijekom igre s lutkom dijete uživa u stvaranju vlastitih jezičnih konstrukcija, a upravo to je ključno za prihvaćanje estetskih vrijednosti govora (Pokrivka 1980). Ivon (2007) govori kako tijekom igre s lutkom dijete prirodno ulazi u svijet verbalne igre. Te aktivnosti, koje često

uključuju dramske elemente, počinju još u najranijem djetinjstvu. Već s prvim izgovorima glasa i riječi dijete stvara kombinacije i ponavljanja što se kasnije pretvara u igre brojilica, popularne dječje zabave. Kako dijete raste, ove igre postaju složenije prelazeći u svjesne igre riječima i misaone procese. Kod starije djece ove igre mogu poprimiti oblik literarnih aktivnosti. One pomažu djetetu da bolje razumije jezik, da shvati njegova značenja, pravila, ljepotu i načine izražavanja (Ivon 2007). Čukovski (1986) naglašava važnost ovih jezičnih igara tvrdeći da su ključne za kasniji razvoj dječje sposobnosti uživanja u umjetnosti.

Stenzel (1995) opisuje nekoliko vrsta igara s lutkama: monolog, dijalog, improvizacije s lutkama i dramatizacije. Takve igre potiču dječju maštu i verbalnu kreativnost što igra ključnu ulogu u njihovom daljnjem razvoju (Majaron 2004). U monologu s lutkom, koji se javlja u ranom djetinjstvu, dijete nehotice izražava određene govorne karakteristike: tonaciju, trajanje i intenzitet glasa. U tim trenucima dijete često nastoji uključiti druge koristeći lutku za pozdrav, pitanja ili dijeljenje iskustva. Ovaj oblik igre omogućava djetetu da izrazi svoje misli i emocije pružajući uvid u njegove govorne sposobnosti i ukazujući kako potaknuti daljnji razvoj govora i komunikacijskih vještina. Dijalog s lutkom (između jednog djeteta i lutke ili grupe djece i lutke) pomaže djetetu u istraživanju kako da pravilno postavi pitanja i odgovori na njih. Ova interakcija omogućava razmjenu iskustava, obogaćuje djetetov rječnik i uči ga važnosti slušanja sugovornika što je ključ za učinkovitu komunikaciju (Ivon 2007). Jedna je od omiljenih dječjih aktivnosti pripovijedanje priča uz pomoć lutke. U ovoj igri lutkin izgled često nadahnjuje dijete da joj dodijeli specifičan glas, koristi odgovarajuće izraze, gradi rečenice i kreira dijaloge (Ivon 2007). Pokrivka (2023) također ističe razvoj monologa i dijaloga kod starijeg predškolskog djeteta.

Pokrivka (2023) ističe kako igra sa scenskom lutkom potiče uzbuđenje kod djeteta, a time se razvija i djetetov emocionalni, misaoni i fantazijski svijet. Taj se razvoj preobražava u jezični izraz. Autorica ističe kako su ove igre dokaz stvaralačkog govornog potencijala kod djece. Pokrivka (2023) navodi da se dijete iznenađuje vlastitim jezičnim konstrukcijama. U igri s lutkom od četaka dijete s lutkom mačke kaže: „Ja sam mačka tvrda glava, šećem se po krovu sada.“ Druga djeca su počela rimovati: „Ja sam četka tvrdogletka.“

Lutka utječe na djetetov govor jer mu pomaže u opuštanju te ga ohrabruje da svoj govor sve više razvija (Curell 1980). Djeca se lakše jezično izražavaju kada koristimo lutku u improvizacijama (Županić Benić 2019).

Miljak (1996) ističe kako je konvencionalna uloga odgojitelja kao glavnog pružatelja znanja maloj djeci postala manje izražena zbog promjena u percepciji djetinjstva i uvođenja novog kurikulumu za rano obrazovanje. Posljedica toga je sve manji broj slučajeva u kojima su odgojitelji jedini prenositelji informacija, a naglasak se stavlja na one koji stvaraju poticajno i obogaćeno okruženje birajući odgovarajuće materijale i predlažući aktivnosti koje potiču dječje kritičko razmišljanje, rješavanje problema i učenje umjesto da se fokusiraju isključivo na izravne upute.

Županić Benić (2019) navodi kako učenje postaje djelotvornije kada djeca u njemu otkriju zabavu. Ako dijete razvije stav da nije sposobno ili da je učenje naporno, to može spriječiti napredak. Lutke su odličan predmet kojim odgojitelji mogu stvoriti dojam da djecu uče pomoću igre. Da bi se stvorilo okruženje poticajno za učenje, važno je privući dječju pažnju, znatiželju i motivaciju. Djeca uče kad koriste više osjetila. Vizualno privlačne lutke pružaju taktilni doživljaj i mogu se koristiti u pokretu. Dijete se uključuje fizički, emotivno, intelektualno i kreativno. Autorica navodi važnost iskustvenog učenja uz pomoć lutkarstva. Lutka djeci omogućuje zabavu tijekom učenja. Djeca objašnjavaju lutki što znaju, a nisu svjesna da su upravo u tom trenutku savladala neko znanje (Korošec 2012). Županić Benić (2019) govori kako se dijete, igrajući se s lutkom, verbalnim putem sporazumijeva s drugom djecom dijeleći ideje i osjećaje. Djeca uče iskustveno - promatranjem, dodirivanjem i opažanjem te u odnosu s drugom djecom pri čemu se proces učenja odvija tijekom igre.

4.1.3. Socijalna dobrobit i lutka

U socijalnoj dobrobiti ključno je razviti socijalne vještine koje djeci omogućavaju bolje funkcioniranje u okolini i društvenoj zajednici. Jedan je od osnovnih aspekata socijalne dobrobiti prihvaćanje različitosti među djecom. Ovo uključuje razumijevanje i poštivanje različitih kulturnih, etničkih i individualnih razlika. Poštivanje pravila ponašanja u komunikaciji i zajedničkim aktivnostima također je od velike važnosti (NKRPOO 2015).

Djeca trebaju naučiti kako se pravilno izražavati, slušati druge i učinkovito komunicirati u grupnim situacijama. Uspostava odnosa s vršnjacima i odraslima predstavlja još jedan element socijalne dobrobiti. Djeca trebaju imati priliku razviti svoje vještine uspostavljanja i održavanja prijateljstava, razumijevanja granica i izražavanja vlastitih potreba i želja na konstruktivan način. Razvoj osjećaja pripadanja i prihvaćenosti među drugima pomaže djeci da se osjećaju kao dio zajednice. Djeca koja se osjećaju prihvaćeno i uključeno imaju veću

sklonost razvijanju pozitivnih socijalnih odnosa i veće su šanse da se uspješno uključe u grupu. Prilagođavanje različitim situacijama i sudjelovanje u rješavanju problemskih situacija također su važni. Djeca trebaju naučiti kako se prilagoditi promjenama, razumjeti dinamiku grupnih interakcija i aktivno sudjelovati u rješavanju konflikata i izazova na miran način (NKRPOO 2015).

Za postizanje socijalne dobrobiti važne su socijalne vještine.

Kada dijete prvi put uđe u vrtić, osjeća nelagodu i treba mnogo hrabrosti kako bi se prilagodilo novom okruženju. Djeca počinju stvarati odnose koji postaju prijateljstva s odraslima i drugom djecom. Osnovne socijalne vještine koje dijete treba razvijati uključuju slušanje, pristojne dijaloge i monologe te traženje pomoći (Ivon 2013: 48). Problemi koji se mogu pojaviti u socijalizaciji otvaraju mogućnost uključivanja odgojitelja s lutkom. U tradicionalnom pristupu odgojnog rada komunikacija je jednosmjerna - odgojitelj se obraća djetetu. U suvremenom pristupu lutka omogućuje dvosmjernu komunikaciju između odgojitelja i djeteta. Djecu ne treba poticati da tijekom igre s lutkom komuniciraju s drugom djecom, već se igra i razgovor odvijaju spontano. Odgojitelji navode da je komunikacija s djecom postajala lakša kada su koristili lutku koja pomaže djeci da otkriju svoje misli bez straha od autoriteta (Miljak 2012).

U tijeku svađe djeci je teško smiriti osjećaje i shvatiti zašto se takav osjećaj pojavio. Tada nastupa lutka koja pomaže djeci verbalizirati i razumjeti osjećaj te pronaći način kako bi ga izrazili. Iako dijete može imati sposobnost razumijevanja i ponašanja u problemskim situacijama s drugom djecom, to ne mora nužno značiti da se zna postaviti prema situaciji, odnosno riješiti ju (Katz i Chard 1989). Nekima treba malo poticaja, no važno je pokazati svoj djeci kako se problemske situacije mogu riješiti međusobnim kompromisima. Ivon (2010) ponavlja da ako dođe do sukoba među djecom, lutka može poslužiti kao posrednik u rješavanju problema. Razgovarajući uz pomoć lutke, djeca mogu istražiti emocije koje su dovele do sukoba, razumjeti uzrok problema i raditi na njegovom rješavanju. Korištenjem lutke u rješavanju konflikata djeca će naučiti kako postići kompromis i razviti vještine suradnje. Igra s lutkom može obogatiti djetetov emocionalni i socijalni aspekt jer iziskuje da se dijete prilagodi situaciji u kojoj je lutka i promisli kako ona gleda na tu situaciju. Na taj način razvija se empatija, tolerancija i emocionalna inteligencija (Majaron i Kroflin 2004).

Lutka vodič je drvena lutka - čovjek. Njena je svrha prikazati kako ispunjavamo svoje potrebe i ukazati na osjećaje koje proživljavamo kada neka potreba bude ispunjena ili ostane neispunjena. Dijete predškolske dobi može razumjeti kako dolazi do problema, shvatiti njegove uzroke i posljedice. Koristeći lutku vodiča, odgojitelj usmjerava dijete da samo dođe do rješenja kako bi zadovoljilo svoje potrebe neovisno o drugom djetetu, a istovremeno se uči odgovornom ponašanju (Modrić 1999).

Primjena lutke vodiča uključuje:

- osvješćivanje (o našim potrebama)
- rješavanje sukoba (među, unutar)
- učenje ponašanja
- savjetodavni rad (pomoć).

Djeca često zadovoljavaju svoje potrebe zanemarujući drugu djecu. Ako ih educiramo od malih nogu, s vremenom će postati odgovornija, samostalnija i zrelija nastavljajući suradnju s drugom djecom (Modrić 1999).

Ivon (2010) na temelju istraživanja dodaje kako česta upotreba lutke na različite načine utječe na dječje ponašanje koje je time sve više prosocijalno, a sve manje agresivno. Kreativno lutkarstvo predstavlja timski rad djece. Ona se moraju međusobno poštivati, surađivati, slušati, promatrati i strpljivo čekati svoj red kako bi postigla konačni cilj (Ivon 2010: 41). Renfro (1982) prema Ivon (2011) također naglašava važnost grupnog lutkarstva za razvoj društvenih vještina (čekanje u redu, slušanje i prihvaćanje drugih itd.). Ivon (2013) objašnjava kako je lutkarska predstava savršena za vježbanje socijalnih vještina. Djeca trebaju zajedno sudjelovati, pratiti priču te poštivati pravila prihvatljivog ponašanja. Porenta (2003) također ističe lutku kao sredstvo gradnje boljeg odnosa s okolinom. Djeca počinju prihvaćati različitosti, stvaraju prijateljstva te se rješavaju strahova. Lutkarski rad omogućuje povezanost s okolinom, timski rad, osjećaj uspjeha, koordinaciju, motiviranost i slično (Županić Benić 2019). Ovakav oblik kreativne aktivnosti zahtijeva od djece timski rad što poboljšava njihove socijalne vještine i potiče ih da budu aktivni (Majaron i Kroflin 2004).

Pokrivka (1985) govori o djeci koja, kada surađuju u scenskoj igri s lutkom, postaju svjesnija svojih ponašanja. Kao primjer navodi igru između djevojčice i dječaka koji vode dijalog pomoću lutaka mačke i psa. U trenutku prepirke među likovima djevojčica ponudi razumno rješenje za obje strane, a dječak počinje udarati lutku mačke. Djeca koja gledaju

njihovu igru izražavaju neslaganje s dječakovim ponašanjem što pozitivno utječe na njegovo promišljanje o vlastitoj reakciji.

Pokrivka (2023) govori kako u igri s lutkom djeca postupno razvijaju odnose u zajedničkoj igri. Važna stavka ovakvih igara jest veselje zbog vlastitog i tuđeg uspjeha. Autorica navodi primjer djevojčice koja je tek došla u već oformljenu grupu djece. Djevojčica se teže privikavala pa se odgojiteljica više trudila uključiti je u grupu. Prva djevojčičina igra bila je upravo igra s lutkom. Djeca su primijetila trud odgojiteljice, stoga su i oni bili sretni kada su vidjeli uspjeh djevojčice.

5. ZAKLJUČAK

Na temelju proučene literature može se zaključiti kako lutka može biti važan čimbenik u razvoju djeteta služeći kao suodgojitelj koji mu pruža drugačiji pogled na situacije u neposrednoj blizini, bile one povezane s djetetom ili ne. Lutka ima značajan utjecaj na dijete, stoga je na odgojiteljima velika odgovornost kako ju koristiti u odgojno-obrazovnom kontekstu. Ona je djetetov prijatelj, prisutan kad ga najviše treba - u socijalizaciji (sramežljivom djetetu) ili u učenju i prihvaćanju novih koncepta. Kada djeca slušaju lutku, osjećaju njezine emocije i mogu se poistovjetiti s njom i situacijom u kojoj se nalazi pružajući joj savjete ili zajedno osmišljavajući rješenja za njezine probleme. Igra s lutkom omogućava djetetu slobodu izbora, a autorica Županić Benić to najbolje ističe: „Odabir lutke kao medija otvara bezbroj mogućnosti igre i prikazivanja.“ (Županić Benić 2009: 97). Dijete s lutkom treba biti slobodno, opušteno, a lutka treba smirujuće utjecati na njega kako bi se postigao željeni učinak.

Svaka dobrobit navedena u NKRPOO (2015) važna je za zdrav razvoj djeteta, a nijedna od njih ne smije biti zanemarena. Tu posebno dolazi do izražaja uloga lutke koja djeluje kao podrška u ovom procesu. Igrajući se s lutkom, djeca imaju priliku suočiti se s različitim situacijama koje u stvarnom životu mogu biti zastrašujuće ili teške za njih. Primjeri razvoja koje sam navela u tekstu odnose se na nekoliko ključnih područja: pozitivno razmišljanje o sebi, razvoj motoričkih vještina, upoznavanje s novim situacijama i razvoj samostalnosti, razvoj kreativnosti, razvoj vještine govora te socijalizaciju. Kada dijete koristi lutku, ono se može staviti u ulogu različitih likova što mu pomaže da razvije osjećaj samopouzdanja i pozitivnu sliku o sebi. Igrajući uloge, djeca uče kako se nositi s novim i nepoznatim situacijama usvajajući vještine koje im omogućuju da ih prihvate kao uobičajene dijelove svakodnevnog života. Lutka igra ključnu ulogu u razvoju govora i kreativnosti jer djeca pomoću nje eksperimentiraju s različitim zvukovima i pričama što im pomaže da prošire svoj rječnik i poboljšaju komunikacijske vještine koje im svakako pomažu i u socijalizaciji s okolinom. Lutka doprinosi spomenutoj socijalizaciji jer djeca u interakciji s lutkom uče kako surađivati s drugima, razumjeti njihove emocije i razvijati međuljudske vještine. Zbog svih ovih aspekata lutka pruža djeci priliku da se suoče s izazovima u sigurnom okruženju omogućujući im da steknu nove uvide i perspektive.

Pišući ovaj rad, zaključila sam kako svaka lutka ima svoj jedinstveni utjecaj koji ovisi o njezinoj ulozi te da može značajno doprinijeti odgoju i obrazovanju. Sigurna sam da ću koristiti

lutku u vlastitom radu i da ću se nastaviti obrazovati kako bi njezinu upotrebu učinila uspješnijom.

6. POPIS LITERATURE

1. Deželić, B. 1977. *Lutka i prostor*. Centar za kulturnu djelatnost Saveza socijalističke omladine Zagreba.
2. Gordon Craig, E. 1980. *O umjetnosti kazališta*. Centar za kulturnu djelatnost. Zagreb.
3. Jurkowsky, H. 2007. *Povijest europskog lutkarstva: 20. stoljeće*. Međunarodni centar za usluge u kulturi. Zagreb.
4. Ivon, H. 2005. Lutka u razvoju djeteta. *Dijete, vrtić, obitelj: časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*. 11/ 40. Split.
5. Ivon, H. 2007. Poticanje govornoga razvoja i jezičnoga stvaralaštva kroz igre s lutkama. *Hrvatski: časopis za teoriju i praksu nastave hrvatskoga jezika, književnosti i govornoga pismenoga izražavanja te medijske kulture*. 5/1. Zagreb.
6. Ivon, H. 2010. *Dijete, odgojitelj i lutka*. Golden marketing, Tehnička knjiga.
7. Ivon, H., Zavoreo E. 2011. *Obilježja i razvojne mogućnosti dječje lutkarske igre*. Školski vjesnik. Split.
8. Ivon, H. 2013. Lutka i lutkarska igra u kurikulumu predškolskog odgoja. *Školski vjesnik*. 62/1.
9. Kraljević, A.A. 2003. *Lutka iz kutka*. NAŠA DJECA, d.o.o. Zagreb.
10. Kroflin, L. 2020. *Duša u stvari. Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*. Akademija za umjetnost i kulturu Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku.
11. Kroflin, L. 2012. *The Power of puppet*. The UNIMA. Puppets in Education, Development and Therapy Commission. Croatian Centre of UNIMA. Zagreb.
12. Majaron, E., Kroflin, L. 2004. *Lutka...divnog li čuda!* Denona d.o.o. Zagreb.
13. Miljak, A. 1996. *Humanistički pristup teoriji i praksi predškolskog odgoja*. Persona. Velika Gorica.
14. Modrić, N. 1999. *Lutka vodič (za razumijevanje ljudskih potreba i za rješavanje sukoba)*. Zagreb.
15. Mrkšić, B. 1975. *Drveni osmijesi*. Međunarodni centar za usluge u kulturi Zagreb.
16. Mrkšić, B. 1971. *Riječ i maska*. Školska knjiga. Zagreb.
17. *Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje*. 2015.
18. Pokrivka, V. 1978. *Dijete i scenska lutka*. Školska knjiga. Zagreb.
19. Pokrivka, V. 2023. *Lutke su nas odabrale*. Novi redak. Zagreb.
20. Obrazcov, S. 1938. *Glumac s lutkom (Akteur s kukloj)*. Moskva – Lenjingrad.
21. *Okvirni nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje*. 2011.

22. Tomasović, J. 2016. Lutka u odgoju i obrazovanju. *Školski vjesnik: časopis za pedagoškijsku teoriju i praksu*. 65. Tematski broj. Split.
23. Županić Benić, M. 2009. *O lutkama i lutkarstvu*. Leykam international d.o.o. Zagreb.

7. POPIS FOTOGRAFIJA

Slika 1. Ginjol lutke

Slika 2. Kermit i Miss Piggy

Slika 3. Pinokio

Slika 4. Sin Hurvinek i otac Spejbl

Slika 5. Kineska Nova godina

Slika 6. Wayang golek

Slika 7. Alisa u zemlji čudesa

Slika 8. Kokoši i pilići

Izjava o izvornosti završnog rada

Izjavljujem da je moj završni rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istoga nisam koristio drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.
