

Lutka zijevalica u radu s djecom rane i predškolske dobi

Štrukelj, Margareta

Undergraduate thesis / Završni rad

2018

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:147:593518>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-10-15**

Repository / Repozitorij:

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



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

**MARGARETA ŠTRUKELJ
ZAVRŠNI RAD**

**LUTKA ZIJEVALICA U RADU S DJECOM RANE
I PREDŠKOLSKE DOBI**

Zagreb, rujan 2018.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ
(Zagreb)

ZAVRŠNI RAD

Ime i prezime pristupnika: Margareta Štrukelj

TEMA ZAVRŠNOG RADA: Lutka zijevalica u radu s djecom rane i predškolske dobi

MENTOR: dr.sc. Marijana Županić Benić

Zagreb, rujan 2018.

SADRŽAJ

| | |
|---|----|
| SAŽETAK | |
| SUMMARY | |
| 1. UVOD | 1 |
| 2. LUTKARSTVO | 1 |
| 1.1. ZAČECI – TRADICIONALNO I SUVREMENO KAZALIŠTE LUTAKA | 1 |
| 1.2. LUTKARSTVO, LUTKA I SCENSKA UMJETNOST | 2 |
| 3. LUTKA ZIJEVALICA | 4 |
| 4. ANATOMIJA LUTKE ZIJEVALICE | 5 |
| 4.1. GLAVA | 5 |
| 4.2. TIJELO | 6 |
| 5. ANIMACIJA I POZORNICA ZA LUTKE ZIJEVALICE | 7 |
| 6. PEDAGOŠKA VRIJEDNOST DJEČJE IGRE SA SCENSKOM LUTKOM | 8 |
| 7. IGRA LUTKOM KAO SIMBOLIČKA IGRA | 10 |
| 8. SCENSKA LUTKA U DJEČJEM VRTIĆU I UTJECAJ NA RAZVOJ DJETETA ... | 11 |
| 8.1. EMOCIONALNI RAZVOJ I SOCIJALIZACIJA | 11 |
| 8.2. VERBALNA KOMUNIKACIJA I LUTKE | 12 |
| 8.3. POTICANJE DJEČJE POZITIVNE SLIKE O SEBI | 13 |
| 8.4. LUTKA ZIJEVALICA U POTICANJU DJEČJE SAMOSTALNOSTI | 14 |
| 8.5. LUTKA ZIJEVALICA U POTICANJU SOCIJALNE KOMPETENCIJE DJETETA | 15 |
| 8.6. POTICANJE DJEČJEG STVARALAŠTVA LUTKOM | 16 |
| 9. LUTKA I ZADOVOLJAVANJE DJEČJIH POTREBA | 18 |
| 10. PROCES IZRADA LUTKE ZIJEVALICE | 20 |
| 10.1. SKICA, MATERIJAL I PRIBOR | 20 |
| 10.2. IZRADA OSNOVE LUTKE – USTA | 21 |
| 10.3. IZRADA GLAVE | 22 |
| 10.4. UREĐIVANJE LUTKE – IZRADA LIKA ŽIRAFE | 23 |
| 10.5. OČI, UŠI, NOSNICE I JEZIK | 23 |
| 10.6. KONAČAN REZULTAT | 25 |
| 11. ZAKLJUČAK | 26 |
| LITERATURA: | 27 |
| Izjava o samostalnoj izradi rada | 29 |

SAŽETAK

Svrha završnog rada je stvoriti pregled važnih spoznaja vezanih uz primjenu lutke zijevalice u radu s djecom rane i predškolske dobi. Lutka kao medij poznata je kao sredstvo u radu s djecom. Ovim radom nastoji se prikazati široki spektar utjecaja lutke zijevalice u radu s djecom i njezinu važnost u stvaranju dječje pozitivne slike o sebi, emocionalnom i socijalnom razvoju i komunikaciji. Lutka je figura koja nas asocira na djetinjstvo i na igru. Uz nju se često vežu uspomene i postoji emocionalna veza između djeteta i lutke. Lutka zijevalica izražava se putem govora. Usta i glava ove lutke najizraženiji su dio, dok je tijelo manje bitno. Za razliku od ostalih lutaka, zijevalica ima mogućnost otvaranja i zatvaranja usta. Velika je pedagoška vrijednost u igri s lutkom zijevalicom. Igra lutkom simbolička je igra. Upravo takva igra osnovna je dječja aktivnost i put je razvoju dječjih emocija i sposobnosti. Djeca često svoje osjećaje ne mogu izraziti riječima, a simbolička igra lutkom može biti rješenje tog problema. Lutka je sredstvo koje zadovoljava dječje potrebe, potiče ih na samostalnost i djetetu olakšava komunikaciju s odraslim ljudima (roditeljima, odgojiteljima).

Ključne riječi: *lutka zijevalica, dijete, dječji razvoj*

SUMMARY

The sole purpose of this final paper is to create a review of important cognition related with applying mouth puppet in work with children of early and preschool age. Puppet as a media is known as an instrumentality in work with children. This final paper is trying to show a wide spectar of influence of the mouth puppet in work with children and its importance in creating a childs positive image about themselves,emotional and social development and communication. A puppet itself is a figure that associates us of our childhood and playing. With it we often relate a lot of memories and there is an emotional bond between a child and its puppet. Mouth puppet is expressed through speech. Unlike other puppets, mouth puppet has an option of opening and closing its mouth. There is a great pedagogical value in playing with mouth puppet. Playing with the puppet is a simbolic game. A simbolic game as it is,is a basic childs activity and a way of developing childs emotions and abilities. Children often can not express their feelings verbally, but simbolic game with the puppet can be solution to that problem. A puppet is an instrumentality that satisfies childs needs,encourages them to be independent and it also eases childs communication with adults (parents,educators).

Key words: *mouth puppet, child, childs development*

1. UVOD

U lutkarstvu, lutka je temeljno izražajno sredstvo, pokretna figura namijenjena lutkarskoj izvedbi na pozornici. U radu s djecom rane i predškolske dobi, lutka je sredstvo pokretanja dječje razigranosti, misaonog i emocionalnog svijeta. Ona je igračka koja je pokretač verbalne i neverbalne komunikacije, socijalne kompetencije djeteta, emocionalnog razvoja te dječjeg stvaralaštva. Igrajući se lutkom, dijete zadovoljava svoje potrebe za slobodnom, moći, pripadanjem i zabavom, te stvara pozitivnu sliku o sebi.

Mogućnosti korištenja lutke u radu s djecom rane i predškolske dobi su neograničene. Prednost lutke zijevalice je u tome što je kod nje najizraženije sredstvo govor i on nosi najveću poruku. Samim time ona može biti pokretač verbalne komunikacije kod djece. Djeca se često ne znaju izraziti riječima. Ne znaju kako ili se srame reći ono što misle, osjećaju ili ono što ih tišti. Pomoću lutke zijevalice, kroz poticanje djeteta na igru i razgovor, veća je mogućnost da će se dijete lakše izraziti jer ne priča ono nego njegova lutka izražava njegove misli umjesto njega.

2. LUTKARSTVO

1.1. ZAČECI – TRADICIONALNO I SUVREMENO KAZALIŠTE LUTAKA

Pokrivka (1980) navodi kako se lutkarstvo u svojoj prvobitnoj formi javlja na pragu razvoja svjetskih kultura, seže u najstarije civilizacije. Lutke su u Europu stigle kao gotov proizvod istočne kulture i primljene su kao zanimljiva, egzotična novost, a ponekad i konkurencija živom kazalištu. Prve tragove lutaka nalazimo u Indiji, odakle su se s jedne strane proširile u Kinu, Japan i Javu, a s druge strane preko Egipta došle u staru Grčku, pa u Rim iz kojeg su se proširile po cijeloj Europi. U svojim djelima spominju ih Aristotel, Platon i Herodot.

Glumci su rođeni na istom mjestu i u isto vrijeme kao i njihov umjetnički oblik, kazalište. S lutkom je bilo drugačije. Kao potencijalni glumac vlastitog kazališta ona nikad nije postojala u svom „prirodnom izdanju“ kao što je to živi glumac. Lutku je trebalo stvoriti. Ona je umjetnina, ikona glumca prije nego sam glumac. Funkcija lutkinih predaka nije imala ništa zajedničko s budućom funkcijom

lutaka u kazalištu. Imale su drugačiju ulogu, društvenu i religijsku: idol, fetiš, talisman, magična lutka, dječja igračka (Jurkowski, 2005). Iako su rođene u hramovima i crkvama, zanimljivo je to što su brzo izgubile vjerska obilježja i postajale pravi narodni junaci. Stoljećima su bile na strani naroda i smijehom i podsmijehom borile su se za pravdu i za potlačene. Imale su veliku ulogu u buđenju narodne svijesti, u očuvanju jezika i širenju kulture. Taj narodni karakter lutke poznat je u povijesti bilo koje zemlje (Pokrivka, 1980).

U suvremeno doba lutke su se počele pojavljivati i na televiziji i u filmu. Upravo to pokazuje širinu lutkarstva kao medija i njegovu dobru snalažljivost u drugim umjetnostima. Unutar same filmske umjetnosti postoji kategorija animiranog filma koja se naziva lutkarski film. U kazalištu lutaka zijevalice su popularne zbog svoje posebnosti i mogućnosti otvaranja usta, što pomaže uživljavanju publike u karakter lutke jer ona doista „govori“. Ova vrsta lutaka, uz ginjol, najčešće je prisutna u vrtićima, školama i domovima jer ih je jednostavno izraditi i animirati. (Županić BeniĆ, 2009)

1.2. LUTKARSTVO, LUTKA I SCENSKA UMJETNOST

Lutkarstvo je scenska umjetnost slična glumačkom kazalištu, samo što je kod lutkarstva posrednik između glumca i publike lutka. Lutka je mnogoznačan pojam koji podrazumijeva bilo koju figuru namijenjenu dječjoj igri, lutku igračku, modnu lutku, porculansku lutku, plastičnu lutku, scensku lutku itd. Lutka je u lutkarstvu pokretna figura, odnosno scenska lutka namijenjena je lutkarskoj izvedbi na pozornici. Ona je temeljno izražajno sredstvo te umjetnosti (Županić BeniĆ, 2009).

„Lutkarstvo je sinteza umjetnosti koja u sebi objedinjuje likovni, glazbeni, dramski, plesni i književni izraz, pa stoga nudi bezbrojne mogućnosti kreativnog izražavanja kako za djecu, tako i za odrasle“ (Županić BeniĆ, 2009: 8).

Mrkšić (2006) navodi da lutka egzistira samo u odnosu s nekim drugim, lutka kao predmet, stvar nema ništa individualno. „Kao što je sašivena od nekoliko krpa, savijena od nekoliko papira, skucana od nekoliko daščica, tako je i satkana od nekoliko osobina koje treba predstavljati ili pomoću kojih treba nešto predstavljati ili koje pak treba oponašati“ (Mrkšić, 2006:11). Glumac lutkar manipulirajući lutkom daje joj život. Ona je sama po sebi metafora, a pokret koji ju oživljava daje joj smisao. Lutka posjeduje mogućnost različitih transformacija. Ako na nju gledamo

kao na antropomorfnu figuru koja nas podsjeća na naše djetinjstvo to samo dokazuje njezinu bit i posebnost po kojoj je ona više od samog objekta. U tom slučaju ona je probudila naše emocije i sjećanja i na taj način oživjela (Županić BeniĆ, 2009).

Pojmu lutke kao predmetu kazališne igre najsigurnije se može približiti preko dječje igre. Više je nego sigurno da je interakcija između djeteta i lutke uvijek igra. Dijete i lutka su igrom toliko vezani da bez igre ne bi ni postojala mogućnost gledanja i doživljavanja predmeta na način i u formi lutke (Mrkšić, 2006).

Lutke možemo podijeliti prema načinu pokretanja (rukom, štapom ili koncima) odnosno dijelimo ih na ručne lutke (ginjol i zijevalica), lutke na štapu (javajke, lutke za kazalište sjena i velike lutke) te lutke na koncima (marionete). Možemo ih dijeliti i prema poziciji s koje animiraju. Tako razlikujemo one animirane odozdo (ručne i štapne lutke) i odozgo (marionete na koncima i marionete na žici) (Županić BeniĆ, 2009).

Pokrivka (1980) navodi da u kompleksu scenske umjetnosti, svaka grana ima svoje izražajne mogućnosti, svoje teme, svoje polje djelovanja. Od svih grana scenske umjetnosti, lutkarstvo je najpogodnije za prikazivanje bajki, fantastike, čudesnih prizora. Zbog toga je kazalište lutaka tako blisko djeci. Bit lutkarstva, kao scenske umjetnosti, je u neobično lijepom, poetskom činu oživljavanja nežive materije preko glumca lutkara. Lutka nije nosilac teške i komplicirane radnje. Lutka je jednostavna i poetična. Svijet lutaka je svijet humora, poezije, fantastike. To je svijet koji ne poznaje granice između ljudi, životinja, biljaka i predmeta. To je izmišljen i stiliziran svijet. Kao i svaka druga umjetnost, lutkarstvo može sadržavati duboke istine o čovjeku i svemu što ga okružuje, ali može biti prožeto i potpunom besmislenošću. Scenska lutka može učiniti bezbroj radnji koje su neizvedive u realnosti. Lutka može letjeti, nestajati, smanjivati se, lutke životinje mogu govoriti ljudskim glasom, predmeti mogu misliti i osjećati, cvijeće raste pred našim očima, a drveće u šumi pleše. Mogućnosti su neograničene.

3. LUTKA ZIJEVALICA

Lutka zijevalica nastala je u želji da se što karikiranije oponaša čovjek ili životinja. Naglašenim gibanjem čeljusti podsjeća na otvaranje usta kod čovjeka ili na otvaranje i zatvaranje njuške kod životinjskog lika (Varl, 2001). Zijevalica je ručna lutka koja se animira navlačenjem na ruku, a prsti lutkarove ruke otvaraju i zatvaraju lutkina usta. Upotrebljava se kad je kod karaktera najizraženiji govor ili kad govor (riječ, pjesma) nosi najveću poruku. Zijevalicu odlikuju različite karakterne osobine. Njome prikazujemo i ljudske i životinjske likove, ali i različita izmišljena bića. (Županić Benić, 2009:39). Karakter, te posebne osobine lika kojeg lutka predstavlja, naglašava polako ili brzo, izopačeno ili drhtajuće otvaranje usta ili njuške. Pomicanje čeljusti, otvaranje i zatvaranje usta ili njuške, mora biti iznimno promišljeno jer se takva animacija vrlo brzo može pretvoriti u banalnu (Varl, 2001). Pri imitaciji čovjeka zijevalice u velikoj mjeri mogu izraziti facijalnu ekspresiju, što od lutke može stvoriti grotesknu karikaturu. Zbog toga se zijevalice najčešće upotrebljavaju kao životinje ili neka izmišljena bića. Životinje imaju izraženu njušku i u pričama, ali i u životu, uvijek komuniciraju ustima. Preko usta pokazuju ljubav, mržnju i sve druge emocije, jer nemaju ruke kojima bi se izražavale. Djeca jako vole životinje, a njihov svijet mašte stvoren je od imaginarnih bića i životinja s kojima dijele prijateljske osjećaje. Vole čitati i slušati basne, gledati animirane i igrane filmove sa životinjama, vole crtati životinje, maskirati se u njih, glumiti ih, oponašati njihov hod, pokrete i glasanje. Stoga su zijevalice idealne lutke za tu svrhu. (Županić Benić, 2009:39:40)

Lutka zijevalica ima širok raspon složenosti. Prema Varl (2001) dobivamo ju već tada kad na ruku natakemo rukavicu s jedim prstom (rukavica s palcem). Ruku s navučenom rukavicom položimo tako da je dio s četiri prsta gore, a palac dolje. Tako postavljeni dlan predstavlja lutkinu glavu koju uz pomoć dodataka kao što su oči, uši, njuška ili kosa brzo pretvaramo u različite likove, osobe ili životinje. Županić Benić (2009) ističe kako zijevalice mogu biti načinjene od čarape s našivenim gumbima kao očima, koje se pojavljuju iza paravana, pa sve do vrlo složenih lutaka namijenjenih za televizijsku i filmsku produkciju. Najpoznatije takve lutke su lutke Jima Hensona. Njegove lutke, tzv. mapeti, najpoznatiji su, planetarno popularni predstavnici ove vrste lutaka. Riječ mapet (engl. *muppet*) nastala je spajanjem riječi marioneta i lutka (engl. *marionette* i *puppet*). Tu riječ također je

izmislio Jim Henson zbog toga što mu je djelovala zvučno. Ovu grupu lutaka zijevalica čine različiti likovi koji predstavljaju ljudske karaktere, antropomorfne životinje, realne životinje, robote, antropomorfne objekte, izvanzemaljce, mitološka bića i ostala neidentificirana, novoizmišljena bića (Županić BeniĆ, 2009).

Upravo je američka televizijska serija Muppet Show ta koja je snažno popularizirala ovu vrstu lutaka, a mnogi lutkari su i oponašali takav tip mimičke lutke (Varl, 2001). Mapeti su prepoznatljivi po jedinstvenom dizajnu. To su karakteri s vrlo širokim ustima i velikim izražajnim očima. Pojavili su se u televizijskim emisijama *The Muppet Show* i *Sesame Street* i osvojili dječja srca 70-ih godina 20. stoljeća. Zahvaljujući novim medijima (televiziji i filmu) ove lutke kao prepoznatljivi karakteri doživjeli su najveću popularizaciju i svjetsku slavu. To su bili Kermit, Miss Piggy, Gonzo itd. Prva lutka koju je Jim Henson napravio bio je svima poznati raspjevani žabac Kermit koji je nastao od zelenog kaputa kojeg je Hensonova majka bacila u smeće, a oči su mu bile dvije ping pong loptice (Županić BeniĆ, 2009).

4. ANATOMIJA LUTKE ZIJEVALICE

Lutka zijevalica sastoji se od glave koju osobito karakteriziraju izražena usta s mogućnošću otvaranja i zatvaranja i tijela na kojem se mogu pomicati ruke i noge.

4.1. GLAVA

Glava zijevalice može biti napravljena na više načina. Ručna mimička lutka može biti izrađena vrlo jednostavno – dva jednaka dijela tkanine spojena tako da su ušivena i usta. Glavu pomičemo cijelim dlanom, a ruke i noge lutke automatski se gibaju uz trup. Glava mimičke lutke oblikuje se slično kao i kod ručne mimičke lutke. Osnova je gibljivi usni dio (od kartona ili šperploče) na koji gradimo lice, čelo, tjeme i zatiljak. Pomičemo ju u čeljusnom dijelu, a otvaranjem usta pomiče se cijela glava što lutku čini smiješnom (Varl, 2001).

Glava zijevalice konstruirana je tako da je sve podređeno ustima pošto su ona najistaknutiji dio tijela. Usta su konstruirana tako da se mogu otvarati i zatvarati. Time se postiže dojam da lutka doista govori. Ustima ujedno može nešto ugristi, „progutati“, ona se mogu pomicati lijevo-desno, tako da lutka može i žvakati, a može i isplaziti jezik. Oči također mogu biti pomične. Tako lutka može gledati lijevo-

desno, gore-dolje, zatvarati kapke i otvarati ih ili joj oči mogu izletjeti van pomoću opruga kada se na primjer prestraši. Izražajne mogućnosti očiju i usta ovise o kreatoru, o njegovoj mašti i pronalasku različitih efekata. Na zijevalici izražajna može biti i kosa koju lutka može zabacivati u stranu ili može imati neku posebnu frizuru koja je u skladu s njezinim karakterom. Najveći fokus gledatelja kod ove vrste lutaka je na pokretima glavom, stoga je logično da je upravo ona najvažniji dio lutke (Županić BeniĆ, 2009).

4.2. TIJELO

Tijelo zijevalice, ako ga ima, najčešće je trodimenzionalno, s rukama i nogama. Kod ove vrste lutaka tijelo je manje bitno jer je fokus na glavi. Manje je bitno i kada je animiraju djeca. Jednostavnu zijevalicu čini glava, a tkanina koja predstavlja tijelo odnosno vrat produžena je iz glave i prekriva ruku do lakta (Županić BeniĆ, 2009). Trup lutke najjednostavnije se kroji od dva jednaka dijela zalijepljena po debljini bočnog ruba. Na prednjem dijelu izrezana su dva jajolika otvora u koji dolaze rukavi i dlanovi lutke. Dlanovi su veliki kako bi lutkar brzo mogao gurnuti svoje ruke u njih. Ako radimo životinju, dodajemo još jedan dio na stražnji dio trupa, a to je rep. Rep može biti samo prišiven, a može biti i pričvršćen žicom (Varl, 2001).

Tijelo može biti izrađeno tako da bude samostojeće. Pritom jedan animator može jednom rukom animirati glavu, a drugom rukom po potrebi jednu lutkinu ruku. Ruke na takvoj zijevalici mogu se pomicati u ramenom zglobu, laktu i po potrebi članku te se animiraju izravno animatorovom slobodnom rukom, koja je presvučena rukavicom ili vodilicama kao kod lutaka na štapu. Također, tijelo može imati i ruke i noge koje se pomiču. Takve zijevalice pokreću dva animatora. Jedan pokreće glavu i ruke, a drugi noge. U ovom slučaju jako je važna usklađenost pokreta. Ruke mogu biti pomične u svim zglobovima dok se nogama oponaša hod. Glumac lutkar rukom otvara i zatvara usta lutke te tako čini pokret koji publika doživljava kao govor. Zijevalica treba pristajati na ruku tako da pregib između gornje i donje čeljusti pristaje izravno u utor između palca i kažiprsta animatorove ruke (Županić BeniĆ, 2009).

5. ANIMACIJA I POZORNICA ZA LUTKE ZIJEVALICE

Animaciji ove vrste lutaka mora se posvetiti dosta vremena kako bi otvaranje usta ili životinjske njuške bilo stvarno opravdano. Čeljusni dio lutkine glave ne otvara se ni zatvara automatski, nego se tu i tamo naglašava pokoji duži samoglasnik zijevanje ili griženje. Njuškom se može samo mrmljati ili je jedva prividno micati, a usta i njuška mogu i posve mirovati (Varl, 2001).

Zijevalicu pokreće lutkar tako da mu je jedna ruka u glavi lutke, a drugom pokreće tijelo koje je također ekspresivno i mobilno. Rukom koja je u glavi lutke, otvara i zatvara usta, a ponekad pokreće i oči. Ako je lutka konstruirana da omogućuje složenije pokrete tijela (hodanje i hvatanje rukama), animiraju je dva lutkara – jedan zadužen za sve pokrete glave, a drugi za sve pokrete tijela. Kod složenijih lutaka nekoliko lutkara animira jedan lik (karakter), a onaj koji pokreće usta obično daje glas tom liku. Takve lutke se obično koriste za lutkarske filmove. Pritom lutkar nije vidljiv, skriven je ispod stola ili animira izvan kamere (*camera frame*), koristeći ga kao pozornicu. Lutkar obično drži lutku iznad glave ili ispred tijela. Jednom rukom animira glavu, a drugom ruke i noge. Ruke se mogu pokretati i dvjema posebnim kontrolnim žicama ili tako da se lutkine ruke nataknu na animatorove ruke poput rukavica. Posljedica ovakvog dizajna je da je većina lutaka lijevoruka, jer lutkar koristi desnu ruku za pokretanje glave, a lijevom rukom animira ruku lutke na žici (Županić Benić, 2009).

Čeljust zijevalice ne mora se otvarati i zatvarati samo pomoću ruku. Usta lutke zijevalice mogu se otvarati i zatvarati sistemom s čeličnom žicom tako da se na donji dio čeljusti pričvrsti čelična žica, koju uz vodilicu glave vodimo do drške za ruke gdje ju pričvrstimo na pločicu pričvršćenu na osnovnu vodilicu glave s gibljivim zglobovima. Usta se otvaraju kada prstima gurnemo gibljivu pločicu prema dolje, a zatvore kada ju spustimo (Varl, 2001).

Otkako je tehnologija evoluirala, timovi animatora koji rade lutke za film i televiziju smislili su mnogo načina animiranja lutaka koristeći suvremenu tehnologiju. Zbog toga su lutke danas kreativna mješavina tehnologije, a raspon im se kreće od tradicionalnog manipulativnog pokretanja do računalno programiranih i navođenih pokreta lutaka koji su dovedeni do savršenstva (Županić Benić, 2009).

Za najjednostavnije zijevalice koje se animiraju odozdo poput ginjola, dovoljan je paravan u visini animatora. Kada se koriste složenije zijevalice koje animiraju dva animatora, lutke pokreću animatori na povišenoj pozornici poput stola. Obučeni su u tamnu odjeću kako bi istaknuli lutku koju animiraju ispred sebe (Županić Benić, 2009).

6. PEDAGOŠKA VRIJEDNOST DJEČJE IGRE SA SCENSKOM LUTKOM

Ivon (2010) navodi da igra kao specifična aktivnost najbolje odgovara prirodi djeteta i njegovom psihofizičkom razvoju. Igra ujedinjuje tjelesni, društveni, emocionalni i intelektualni razvoj. U nekim obilježjima, igra se razlikuje od ostalih aktivnosti. Slobodna je, spontana i događa se bez neke vanjske nužnosti. Igra proizlazi iz unutrašnje potrebe.

U igri sa scenskom lutkom, koja je uvijek simbolička, dijete svoja iskustva prenosi na zamišljeni plan i samim time može ga obnavljati, prerađivati, kombinirati, transformirati, uređivati. Dijete može mijenjati realnost prema svojoj volji i svojim željama. Ovakva igra najčešće prisvaja one segmente realnosti u kojima dijete ne može neposredno sudjelovati. Igra dakle nije imitacija djetetova iskustva, već oblik djetetove interpretacije stvarnosti. Ona je stvaralačka aktivnost. Kao društvenom biću, koje mora prihvatiti svijet oko sebe, priviknuti se na njega i njime ovladati, djetetu pomaže igra (Pokrivka, 1980).

Bruce (2001 prema Ivon, 2010) igru određuje na sljedeći način:

- Igra je aktivan proces bez produkta.
- Ne upotrebljava vanjski pritisak da bi se provodila za pravilima, ciljevima, zadacima ili određenim smjerom.
- Igra je alternativan svijet koji uključuje pretpostavljanje „kao da“ – to uključuje maštu, kreativnost, originalnost i inovativnost.
- Sudionici se prepuštaju ideji, osjećajima i međusobnim odnosima.
- Igra uključuje refleksiju i svijest o onome što znamo ili spoznajemo.

- Aktivno se služi prethodnim iskustvima.
- Nprekinuta je i kad je u punom tijeku, pomaže nam da funkcioniramo zrelije nego što bismo inače funkcionirali u realnom životu.
- U trenutku slobodne igre upotrebljavamo praktične sposobnosti, umijeća i kompetencije koje smo prethodno razvili te je tako nadziremo.
- Igre mogu biti partnerske ili u skupinama, a odrasli i/ili djeca u njima poštuju jedni druge i jedni od drugih uče.
- Igra je povezujući mehanizam koji udružuje sve što učimo, što znamo, što osjećamo i što razumijemo.

Igre s lutkama po svome su karakteru govorne igre. Dijete se služi jezičnim simbolima kao sredstvom izražavanja misli i osjećaja.

U igri sa scenskom lutkom, kao i u drugim simboličkim igrama, dijete postupno razvija simboličku transformaciju iskustva. Dijete mlađe predškolske dobi scensku lutku upotrebljava kao vanjski oslonac u igri, odnosno kao neprestanu potporu u igri. Dijete ove dobi vrlo dobro manipulira scenskom lutkom i tu je dominantan motorički razvoj. U početku je dijete zadovoljno samim time što drži lutku u rukama i može istraživati njezina fizička svojstva: lupa s njom, prevrće ju, opipava, rasteže i slično. Misli su mu nestalne, kratkotrajne i rijetko kada stvara cjelovite sadržaje. Izražava se kratkim, najčešće gramatički nepravilnim rečenicama jer još uvijek nema dovoljno veliki rječnik te su mu misli brže od govora. Dijete se zato služi pokretima, mimikom i čitavim tijelom da bi se izrazilo (Pokrivka, 1980).

Dijete starije predškolske dobi u igrama sa scenskom lutkom smanjuje motoričku aktivnost i ona postaje više namijenjena stvaralačkom scenskom izrazu, osmišljavanjem logičkih pokret lutke. Izražava se u dužem monološkom i dijaloškom govoru koji je logički povezan. Igrajući se, stvara imaginarne predmete – rekvizite tako da ih verbalno imenuje. Imenuje i neke složenije radnje koje lutka izvodi. Integrirajući svoje znanje i iskustvo, dijete stvara nove jezične cjeline. Karakter realiziranja sadržaja igre zahtijeva i uključivanje djetetova znanja, što se u ovoj dobi odražava u raznovrsnosti i tematskom bogatstvu igre (Pokrivka, 1980).

7. IGRA LUTKOM KAO SIMBOLIČKA IGRA

Simbolička igra je osnovna dječja aktivnost i da predstavlja put za razvoj dječjih emocija i sposobnosti. Upravo je prelazak na simboličku igru ili igru pretvaranja jedan od najvažnijih koraka u djetetovom razvoju. U simboličkoj igri javlja se elementarni oblik apstraktnog mišljenja. Ona predstavlja „sposobnost za simboličku transformaciju iskustva, odnosno način ili oblik prerade, razumijevanja pa i objašnjavanja iskustva“ (Marjanović, 1977 prema Ivon, 2010: 22). Kroz simboličku igru dijete razvija supstitucijske (zamjenske) situacije, zamjenjuje predmete drugim predmetima, aktivnosti drugim aktivnostima, daje predmetu smisao koji nadilazi njegov cilj i namjenu. Time se dijete udaljuje od realnosti, zamjenjuje realne predmete nekim drugima, što ukazuje na početak apstraktnog mišljenja.

Dijete na prvoj razini simbole upotrebljava svjesno i namjerno. Na drugoj razini upotrebljava ih logički, a na trećoj razini psihoanalitičari povezuju simbol u igri s dubljim, nesvjesnim slojevima osobnosti. „Ono što lutku čini simbolom u igri jest njezina komunikacija simboličkim pokretima, glasom i vizualnom pojavnošću, kostimom, maskom ili oblikovnim predmetima. Prijenosom lutkareve energije na predmet – oživljava ga svojim pogledom i rukama – lutka dobiva novo simboličko značenje, postaje novo biće. Ona postaje nova osoba, metafora“ (Ivon, 2010: 23).

Djeca nisu uvijek u stanju izraziti svoje dojmове i osjećaje riječima, pa je simbolička igra s lutkama dobro rješenje tog problema. Ona djeci omogućava da sa svojom okolinom komuniciraju neizravno, to jest neverbalno. Tu vještinu mogu jednostavno steći promatrajući svog učitelja ili odgojitelja kako koristi lutku u dijaloškoj igri (Majaron, 2004).

8. SCENSKA LUTKA U DJEČJEM VRTIĆU I UTJECAJ NA RAZVOJ DJETETA

Scenska lutka u dječjem vrtiću svojom profinjenom, osebnom stimulacijom dovodi dijete u stanje uzbuđenosti, ushita i razigranosti. Lutka pokreće njegov misaoni, fantazijski i emocionalni svijet i omogućuje da dijete riječima izražava svoj sve bogatiji i složeniji intimni doživljaj svijeta. U rukama predškolskog djeteta, scenska lutka svojim prividnim, ali sugestivnim oživljavanjem nudi djetetu sudjelovanje u zamišljenom svijetu koji sam stvara u igri. Ona se javlja kao zamjena ili duplikat živih bića s kojima dijete u igri manipulira onako kako želi i kako najčešće ne može u stvarnosti (Pokrivka, 1980). Lutkarska predstava ima veliki utjecaj na razvitak djetetove osobnosti na tri razine – estetskoj, emocionalnoj, i etičkoj, dok istovremeno utječe i na razvoj kreativnog mišljenja (Majaron, 2004).

8.1. EMOCIONALNI RAZVOJ I SOCIJALIZACIJA

Lutka je izuzetno motivirajuće sredstvo za obogaćivanje i senzibilizaciju djetetovog emocionalnog i socijalnog potencijala. U igri s lutkom dijete razvija sposobnost razumijevanja stvari s različitih stajališta, a to je preduvjet za toleranciju, emocionalnu inteligenciju i sposobnost empatije.

Dijete se razvija od potpune ovisnosti o majci prema tome da shvaća da ju mora dijeliti i s nekim drugim ljudima. Potom kreće u vrtić, pokazuje zanimanje za vršnjake i širi krug važećih ljudi. Odlaskom u dječji vrtić ono susreće drugu djecu i odrasle te mora prihvatiti pravila života u grupi. Tijekom rasta i sazrijevanja događaju se krize. One su sastavni dio razvoja vlastite osobnosti. Bez kriza i frustracija ne bismo razvili svoju ličnost. Lutka može biti korisna za prevladavanje frustracija te postati simbol kojem dijete povjerava svoje želje, strahove i konflikte (Korošec, 2004).

Upravo zbog toga što je utemeljena na snažnoj emotivnoj vezi, scenska lutka je vrijedno i moćno sredstvo i pomagalo za rad s djecom. Lutka pokreće djetetove emocije, stimulira njegova osjetila pa izrečeni sadržaj uvijek mora biti posebno odabran. Lutkom izravno utječemo na razvoj crta ličnosti (pravednost, istinoljubivost, prijateljstvo, druželjubivost, hrabrost, toleranciju, humanost) (Kraljević, 2003).

Igre scenskim lutkama odišu djetetovom emocionalnošću. Emocije mogu biti izravan izvor motivacije za ovakvu igru. Pomoću lutke dijete izdvaja stvarnost koja za njega ima veće emocionalno značenje. Okolina preplavljuje dijete dojmovima koji imaju veliki utjecaj na njegov svijet. Kroz ovakvu igru djeca često oponašaju situacije u obitelji i bližoj okolini u kojima još uvijek ne mogu neposredno sudjelovati. Iz tog razloga vesele se i identificiraju s lutkom vatrogascem, policajcem, poštarom, majkom i slično (Pokrivka, 1980).

8.2. VERBALNA KOMUNIKACIJA I LUTKE

Djeca su danas izložena velikom pritisku i stresu u dnevnoj komunikaciji. Važno je olakšati im komunikaciju, a simbolički jezik, bilo verbalni ili neverbalni, može biti pravo rješenje za to. Lutka, kao i druge dramske aktivnosti, mogu dovesti do značajnog poboljšanja u komunikaciji kod djece predškolske dobi. Znamo da djeca lakše stupaju u kontakt s lutkom nego s odraslom osobom. To je zato što im odrasli predstavljaju autoritet, a lutka je „jedna od njih“. Ona ima iste probleme i strahove, ali i istu želju za igrom kao i dijete. Često se događa da se djeca teško otvaraju odraslama. Teško im je povjeriti se prijatelju, odgojitelju ili čak roditelju. Lutka u tom slučaju može biti idealan posrednik putem kojega će dijete savladati nesigurnost u komunikaciji i reći ono što osjeća ili će toj lutki reći svoj problem (Korošec, 2004). Pomoću lutke zijevalice dijete može lakše komunicirati s okolinom, a odgojitelj može jednostavnije, brže i bezbolnije dobiti povratnu informaciju od djeteta o njegovim osjećajima ili problemima. Osim verbalnim putem, dijete, pomoću lutke zijevalice, neverbalnim putem može pokazati emocije. Lutka često riješi problem upravo zbog toga što djeca imaju jako veliko povjerenje u lutku. Djeca vjeruju da lutka spava, pazi ih i da ih sluša (Korošec, 2004).

Ivon (2010) navodi kako se u igri lutkama govor prirodno razvija i obogaćuje. Zbog svoje oživljavajuće komponente, lutka spontano navodi dijete na verbalnu komunikaciju. Lutka potiče spontanost u jezičnom izražavanju. Prema Pokrivki (1980) djetetov govor postaje spontano prirodan i izražajan onda kada se dijete identificira sa scenskom lutkom te je dijete potaknuto lutkom da mijenja glas prema karakteru i raspoloženju likova. „Transformirajući energiju i usredotočujući se na lutku, dijete zaboravlja na svoje poteškoće i lakše se izražava“ (Korošec, 2004: 34).

„Čovjek je rezultat komunikacije od rođenja do smrti. Svakome je potrebna komunikacija, s riječima ili bez njih. Upravo komunikacija stvara čovjeka.“ (Brajša, 1995: 5, prema Korošec, 2004).

Jezični strah, ili strah od jezika je strah koji ljudi osjećaju onda kada se trebaju služiti jezikom kojim nisu sasvim ovladali (Kroflin, 2011 prema Jelaska, 2005). Lutka je izvrsno pomagalo u oslobađanju od takve nelagode. U igri lutkom i sramežljiva djeca skupit će dovoljno hrabrosti da se „skriveni“ iz lutke, pokažu publici, jer nije važno ako neka rečenica nije ispravna jer to griješi lutka, a ne dijete. A sramežljivo dijete se bori za poziciju svoje lutke, a ne za svoju poziciju (Majaron, 2004). Pritom „skriveno“ ne znači da dijete mora biti fizički skriveno iza paravana, nego da mu lutka osigurava zaštitu i odvojenost te daje osjećaj da je sigurno i zaklonjeno.

„Nije važno kako lutka izgleda, nego što dijete osjeća prema njoj. Upamtite, lutka-zec koju je napravilo dijete ne treba izgledati kao zec – dijete jedino treba vjerovati da je to zec“ (Renfro, 1982, prema Korošec, 2004).

U vrtiću, poticanjem dječje igre lutkama, razgovorom s djecom preko lutaka u različitim situacijama, te dramatizacijom s lutkama u lutkarskim predstavama potiče se ekspresivna i imaginativna upotreba govora djece (Ivon, 2010).

8.3. POTICANJE DJEČJE POZITIVNE SLIKE O SEBI

Najvažniji zadatak odgojitelja jest pomoći djetetu da stekne pozitivnu sliku o sebi. To znači da je dijete samooperativno, razumije vlastite razvojne kompetencije i primjereno je u svojoj kulturnoj sredini. Sastavnice slike o samome sebi su: tjelesno ja, emocionalno ja, intelektualno ja, društveno ja i komunikacijsko ja. Slika o sebi razvija se od rudimentarne svijesti i razumijevanja vlastitih unutrašnjih stanja do ocjene samoga sebe (između šeste i sedme godine života). Također uključuje i svijest o vlastitoj različitosti od drugih ljudi (Ivon, 2010).

Prema Čudina-Obradović (1990) pozitivna slika o sebi je bolji prediktor školskog uspjeha nego kvocijent inteligencije. Dijete koje ima mogućnost igrati se s lutkom brzo će shvatiti i vidjeti sebe kao jedinstveno biće. Lutka mu pomaže da sebe vidi u takvom svijetlu i da se osjeća dobro zbog svojih zamisli i onoga što čini, a time stječe osjećaj samopouzdanja i važnosti.

Pomoću lutke dijete upoznaje vlastito tijelo, njegovu građu, veličinu, funkcije, detalje i razlike između sebe i ostale djece – tjelesno ja. Također pomaže prilikom razvijanja društvenih vještina nužnih za izgradnju socijalnog ja. Zato što je lutkarstvo grupna aktivnost, ono zahtijeva da djeca slušaju jedna druge, čekaju na red, promatraju druge, poštuju tuđe ideje, prijedloge i osjećaje. Kako je suradnja nužna za provedbu aktivnosti, djeca razvijaju vještine potrebne za rad u grupi. Komunikacijsko ja razvija se zbog toga što je u komunikaciji s publikom i odgojiteljem ili djetetom (glumcem lutkarom) posrednik lutka. U lutkarskom kazalištu, glumac lutkar mora potisnuti svoj ego i svoju energiju usmjeriti na lutku jer ona ima glavnu ulogu. Taj oblik komunikacije sramežljivom djetetu pomaže da se odvaži na komunikaciju jer nije ono u prvom planu nego lutka. S druge strane, egocentrično dijete takav oblik komunikacije prisiljava da svoj ego podredi lutki kako bi uspostavio komunikaciju s publikom.

8.4. LUTKA ZIJEVALICA U POTICANJU DJEČJE SAMOSTALNOSTI

Obilježje humanistički usmjerenog kurikula jest razvoj autonomije. Za razvoj autonomije kod djece važno je poštovanje, razumijevanje i tolerancija. Prema Piagetu (1990) autonomija oblikuje kontekst društvenog, moralnog i spoznajnog razvoja koji je rezultat društvenih koordinacija osobnih aktivnosti s aktivnostima drugih. Ideja Vigotskog (1976 prema Ivon, 2010) je da odrasli pomažu djeci da se osamostale u procesu učenja. Važno je da dijete uz pomoć odraslog ulazi u zonu potencijalnog razvoja gdje povećava svoje sposobnosti i ostvaruje nešto teže. Bruner (1976) proces učenja i razvoj dječjih sposobnosti objašnjava kroz koncept „skeliranja“. Uspoređuje ga s gradnjom zgrade uz pomoć građevinske skele. Gradnju zgrade uspoređuje s razvojem dječjih sposobnosti, a postavljanje građevinske skele s odraslima koji pomažući podupiru tu gradnju.

Ove ideje važne su za odgojitelje zato što ističu da odrasli učinkovito potiču i podupiru djetetovu samostalnost. To se lakše postiže uz pomoć lutke i njenih animacijskih obilježja – dramatizacije, dramsko-lutkarske igre, ali i posredovanje u komunikaciji (Ivon, 2010).

8.5. LUTKA ZIJEVALICA U POTICANJU SOCIJALNE KOMPETENCIJE DJETETA

Socijalno kompetentna djeca u predškolskoj dobi su ona koja se upuštaju u zadovoljavajuće interakcije i aktivnosti s odraslim osobama i vršnjacima nadograđujući pri tome osobnu kompetenciju. Socijalna kompetencija je zahtjevna varijabla djetetove snalažljivosti u društvenoj sredini i zavisna je od niza elemenata: socijalna kognicija (znanje o svijetu društvenih pojava i procesi razumijevanja čovjeka i njegovih odnosa), zauzimanje perspektive drugoga i organizacije mentalnih mapa različitih društvenih situacija (Kobolt, 1998).

Eisenberg (1987) prosocijalna ponašanja opisuje kao: dijeljenje – dijete daje ili dopušta drugom djetetu da uzima njegove predmete, premda to nije dio igre; pomaganje – dijete pokušava ublažiti emocionalnu potrebu drugog, pomaže pri rješavanju zadataka, nudi predmet koji nije njegov i tješjenje – pokušaj olakšavanja i ublažavanja emocionalnog pritiska drugoga sa željom da se druga osoba osjeća bolje.

Uobičajena pojava među predškolskom djecom je agresivnost. Premda je agresivnost očekivana pojava u ranom djetinjstvu i razumijemo ju kao razvojnu fazu, treba ju kontrolirati. Djetetovu energiju treba usmjeravati prema prihvatljivim oblicima rješavanja situacija u kojima se dijete ponaša agresivno (Vlahović – Štetić, 1994). Teškoće socijalizacije poput agresije javljaju se u igri i drugim dječjim aktivnostima te predstavljaju mogućnost da odgojitelji uz pomoć lutke posredno potiču djetetov socijalni razvoj kroz verbaliziranje ljutnje uz pomoć lutke. Tako će djeca postupno početi razumijevati zbog čega je došlo do ljutnje i kako je mogu izraziti. Postupno će postajati socijalno kompetentniji. Lutka u tom slučaju postaje sredstvo putem kojeg se traži rješenje problema i prava reakcija. Odgojiteljeve lutkarske improvizacije i dramatizacije uz pomoć lutke zijevalice, u koje je moguće uključiti djecu i u kojima je sadržaj igre rješavanje sukoba na prihvatljiv način, omogućit će djeci da shvate zašto i kako nastaju svađe te im ponuditi odgovore na pitanja koja postavljaju (Ivon, 2010).

8.6. POTICANJE DJEČJEG STVARALAŠTVA LUTKOM

Cropley (1992 prema Ivon, 2010) stvaralaštvo opisuje kao inovativno, slobodno, smjelo i originalno mišljenje koje se sastoji od tri obilježja: intelektualno obilježje (sposobnost proizvodnje ideja), motivacijsko obilježje (volja za radom na idejama i komuniciranje s njima nakon što su ideje oblikovane), emocionalno obilježje (hrabrost drugačijeg razmišljanja, ustrajnost, opiranje konformizmu, spremnost na preuzimanje rizika od podsmjehivanja i sl.). Iskustvo igre optimalan je način jačanja kreativnosti i imaginacije zbog toga što djeca u igri slobodno iskušavaju nove ideje, izražavaju se na svoj način, istražuju, iskušavaju i kombiniraju. Lutka kod djece pokreće emocije, a emocije su osnovni pokretač svakog stvaralaštva. Pokrenuti će djetetov govor, komunikaciju, maštu, želju za likovnim stvaranjem, za pokretom (Kraljević, 2003).

Miljak (1996) navodi da stvaralački proces kod djece možemo promatrati kroz tri etape. U prvoj se dijete upoznaje s predmetom, materijalom, pokretom, glasom, oblikom itd. Dijete istražuje, manipulira i promatra predmet. Nakon upoznavanja, koje traje ovisno o dječjoj dobi i predmetu, igrački, materijalu, nastupa druga etapa u kojoj dijete ovladava uobičajenom upotrebom ili načinom funkcioniranja tog predmeta, materijala, pokreta, glasa, oblika itd. U toj etapi možemo primijetiti izraze dječjeg stvaralaštva, obično one izraze koji su rezultat ograničenosti djetetovih iskustava. Treća etapa ogleda se u oblikovanju novih kombinacija, pravila upotrebe, dopunjavanju, dorađivanju, provjeravanju itd.

Supek (1970) tvrdi da se razvoj djetetovih izražajnih funkcija odvija dvjema paralelnim putanjama. Jedna označava spontano izražavanje ili igru gdje dijete pokreće sve svoje vitalne, spontane izražajne mogućnosti. Druga putanja označava intelektualne i analitičke sposobnosti koje slijede pravila koja strukturiraju društveni svijet i dijete ih uzima vrlo ozbiljno. Zbog te suprotnosti postoji opasnost da djecu odgajamo na mehanički način. Da bi se dijete moglo spontano izražavati njegove dubinske dispozicije moraju biti i motivirane i mobilizirane. Pomoću lutke odgojitelj će lakše nego bilo kojim drugim sredstvom potaknuti djetetove dublje interese i spontane reakcije. Dobro animirana lutka pomaže i navodi dijete da se izražava na osoban način, što je pretpostavka stvaralaštva.

U igri lutkom govor se prirodno razvija i obogaćuje. Lutka spontano navodi dijete na govornu komunikaciju. Renfro (1982) kaže da čim dijete uzme lutku u ruke, želi je navesti da govori jer dajući joj glas, daje joj i život. U igri lutkom, jezik postaje predmet igranja. Cilj se iz zabave, zadovoljstva igranja lutkom, pretvara u priopćavanje drugima, komunikaciju sa suigračima ili gledateljima (Vigotski, 1977). Dijete se pritom služi jezičnim simbolima kao sredstvom izražavanja misli i osjećaja. A pošto jezik postaje predmetom igre, više se ne koristi samo u svrhu komunikacije, nego je dječja pažnja usmjerena i na svojstva jezika. Stilizacija lutke na razini pokreta, glasa i vanjskog izgleda određuje svaku lutku i pomaže djetetu da osjeti, prihvati i razumije simboličku situaciju. To pobuđuje njegovu maštu, a posebno jezičnu kreativnost. Kroz vizualne elemente, dijete će prihvatiti neverbalnu komunikaciju, a razgovor s lutkom postupno će obogatiti djetetov rječnik i pomoći u otkrivanju značenja verbalnog izraza (Korošec, 2004).

Lutka potiče dijete da kroz igru i animaciju izmišlja neočekivane konstrukcije ili suzvučja, duže monologe i dijaloge, igra se glasovima, slogovima, riječima, gramatičkim formama, izmišlja nove riječi, pronalazi najsažetije i najbolje izraze za ono što želi reći – npr. „zadubinti“ – zaroniti; „plaževac“ – čovjek koji se sunča na plaži. Dijete je u igri lutkom upućeno da samo traži jezična rješenja kroz koja manifestira svoju stvaralačku komponentu u usvajanju jezika (Pokrivka, 1980 prema Ivon 2010: 60). Omiljena djetetova igra vezana uz lutke jest pričanje priča. U tim igrama može se vidjeti prava moć lutke: vanjski izgled lutke sugerira djetetu da izmišlja odgovarajući glas za lutku, da koristi riječi, oblikuje rečenice, izmišlja dijaloge, izmjenjuje poznate priče s istim likovima ili stvara potpuno nove situacije (Majaron, 2004).

Pripovijedanje i čitanje s lutkama potiče dječje predčitalačke vještine. Lutka će pomoći u razumijevanju strukture priče: da postoji neki sadržaj, zbiva se neka radnja, to se događa nekim likovima, likovi stvaraju međusobne odnose. Dijete tako usvaja i oblik priče – početak, sredinu i kraj, odnosno da je početak uvod u priču, a kraj razrješenje nekog zapleta. Odgojitelj pomoću lutke koja knjigu drži u svojim rukama olakšava djeci razumijevanje značenja pisane riječi i obilježja teksta: kako se drži knjiga, kako rečenice teku slijeva nadesno, a što je najvažnije, razumijevanje da se rečenice koje lutka izgovara mogu zapisati i da se čitanjem mogu ponovno pretvoriti u riječi koje izgovara (Ivon, 2010).

Za poticanje glasovne (fonološke) osjetljivosti kod djece veliku ulogu ima čitanje pjesmica u rimi i upozoravanje na glasove u riječima. Dijete tako uočava da se riječi sastoje od glasova, da se svaka riječ može rastaviti na glasove i da se glasovi mogu sastaviti u riječ. To im možemo približiti kroz igru u kojoj lutka kaže jednu riječ i traži od djece da pronađu riječi koje se rimuju sa zadanom riječi ili da ponavljaju riječi koje se izgovaraju na slogove i glasove. Dijete tako osvještava činjenicu da se riječi sastoje od slogova i glasova, odnosno usvaja vještinu segmentacije i sinteze, najvažnije vrste glasovne osjetljivosti (Čudina-Obradović, 1990).

9. LUTKA I ZADOVOLJAVANJE DJEČJIH POTREBA

Prema američkom psihologu Maslowu (1976) temeljne ljudske potrebe su fiziološke potrebe, potrebe za sigurnošću, pripadanjem, ljubavlju, samopoštovanjem i poštovanjem drugih, te potreba za samoostvarivanjem. Glasser (1985) navodi pet potreba, za preživljavanjem na prvoj razini i četiri psihičke potrebe na drugoj razini: potrebu za pripadanjem (ljubavlju, suradnjom), za moći (vladanjem, dominacijom, priznanjem), potrebu za slobodom i potrebu za zabavom.

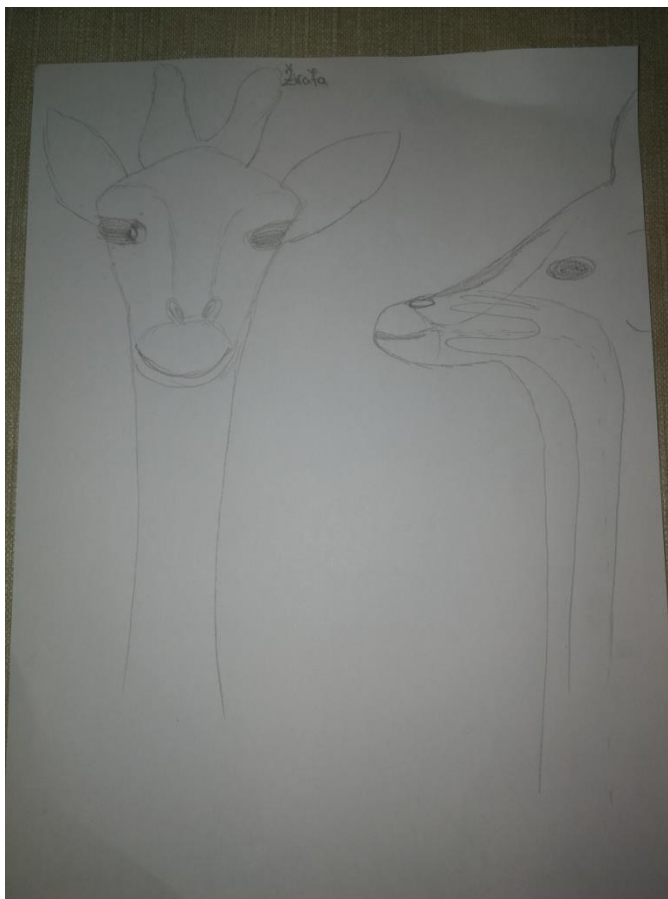
Djeca svoje potrebe očituju na individualan način i zato odgojitelj mora biti visoko pedagoški senzibilan i sposoban pravilno spoznati i osigurati primjerenu okolinu za zadovoljavanje tih istih potreba. Interakcijom i komunikacijom među djecom uz pomoć lutke lakše će prepoznati djetetove psihološke potrebe i traži načine njihova zadovoljavanja. Potrebu za moći, afirmacijom, dijete zadovoljava kada doživi da je nekome važno što misli i osjeća. Lutka je tada djetetov najbolji prijatelj jer dijete s njom razgovara i pripovijeda joj o svemu što ga veseli ili tišti. S lutkom dijete može ostvariti svoje „planove“. S njom ostvaruje svoja maštanja i tako se afirmira i postaje moćno (Ivon, 2010). Potrebu za slobodom dijete može zadovoljiti igrajući se s lutkom bez ograničenja, kako god želi. U skupini s vršnjacima zadovoljava potrebu za slobodom sve do trenutka dok se njegovo djelovanje ne sudari s tuđim načinom ponašanja kojim netko zadovoljava neku drugu potrebu, npr. potrebu za moći. Lutka i tada pomaže jer dijete pokazuje negativne emocije preko lutke. Lutka i druge dramske igre mogu poboljšati komunikaciju među djecom te smanjiti napetost između djece i odgojitelja (Ivon, 2010).

Prema Glasseru (1985), ako se zadovoljava samo jedna potreba, postaje upitno zadovoljavanje ostalih. Zbog toga je važno naučiti zadovoljavati sve potrebe. U tom slučaju lutka nudi optimalne mogućnosti. Odgojitelj prilikom komunikacije s djetetom lakše će razumjeti dijete jer se ono lakše potuži lutki nego odrasloj osobi. Dijete također lakše prihvaća stav lutke odnosno pravila, jer je lutka autoritet koji je dijete samo izabralo. Lutka ima važnu ulogu u komunikaciji s odgojiteljem i djetetom s teškoćama u razvoju (kronične bolesti, tjelesna invalidnost, nedostatak vida/sluha, poremećaj u govorno – glasovno jezičnoj komunikaciji, ADHD i sl. teškoće u razvoju kod djece mogu dovesti do teškoća u socijalizaciji i emocionalnom razvoju. Neverbalna i simbolička komunikacija kroz lutku pomaže da djeca uspostave odnos sa svojom sredinom i steknu pozitivnu sliku o sebi (Ivon, 2010).

10. PROCES IZRADE LUTKE ZIJEVALICE

10.1. SKICA, MATERIJAL I PRIBOR

Izradu lutke započela sam skiciranjem lika, tj. Izgleda lutke u tehnici olovke. Odlučila sam se za lik žirafe. Lutku sam prikazala an face i iz profila.



Materijal korišten pri izradi lutke: žuta, smeđa, roza, crvena, crna i bijela tkanina, karton, te punjenje za lutku.



10.2. IZRADA OSNOVE LUTKE – USTA

Izradu osnove lutke započela sam crtanjem oblika usta i izrezivanjem istog oblika od kartona. Dva jednaka kartona spojila sam selotejpom i na njih, vrućim ljepilom, zalijepila roza tkaninu koja će biti unutrašnjost žirafinih usta. Kako bih napravila osnovu za lutku, sašila sam dugačak rukav koji će predstavljati žirafin vrat. Rukav sam rezala prema širini usta. Na jednom kraju izrezala sam tkaninu u obliku već izrezanog kartona (usta).



Izrezana usta na rukav sam šivala tako da je unutrašnjost okrenuta prema unutra. Nakon što sam zašila usta, preokrenula sam rukav i karton i time dobila osnovu za lutku. Na gornji dio, kako bih dobila oblik njuške, sašila sam džepić koji sam napunila punjenjem i sašila za osnovu.



10.3. IZRADA GLAVE

Od žute tkanine odrezala sam dva jednaka komada u obliku žirafine glave. Sašila sam ih jedan za drugi i napunila punjenjem. Tada sam glavu zašila za osnovu lutke tako da sam spojila njušku s glavom.



10.4. UREĐIVANJE LUTKE – IZRADA LIKA ŽIRAFE

Kako bi lutka dobila pravi izgled žirafe, od smeđeg materijala izrezala sam veće i manje komade koje sam zalijepila na vrat i glavu lutke.

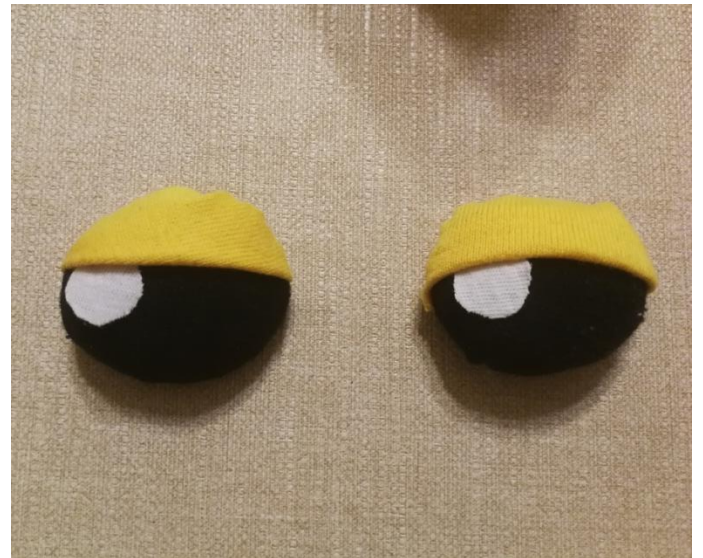


10.5. OČI, UŠI, NOSNICE I JEZIK

Žirafine uši napravila sam tako da sam izrezala oblik od kartona, jednak oblik izrezala sam od smeđe tkanine koju sam zašila i u nju uvukla karton i dodala malo punjenja kako bi uši bile mekanije. Tada sam ih pričvrstila sa stražnje strane glave.



Oči sam napravila od crnog materijala u koji sam stavila malo punjenja kako ne bi bile plošne, te dodala karton da budu čvršće. Od žutog materijala napravila sam kapke, a od bijelog izrezala dva mala kruga koja predstavljaju sjaj u oku kako bi izgledalo realnije.



Nosnice sam napravila od dvije izrezane elipse pričvršćene na njušku žirafe. Crveni materijal odrezala sam u obliku jezika, te ga zašila i vrućim ljevilom zalijepila u unutrašnjost usta.

10.6. KONAČAN REZULTAT

Nakon što sam spojila sve dijelove lutke u cjelinu dobila sam konačan izgled žirafe.



11. ZAKLJUČAK

Igra je osnovna dječja aktivnost i put kojim se dijete razvija emocionalno i fizički. Igra lutkom po svojoj prirodi je simbolička i zbog toga vrlo bitna u dječjem razvoju. Dijete kroz igru lutkama razvija apstraktno mišljenje – razvija zamjenske situacije i predmetima daje smisao koji nadilazi njegovu namjenu. Uz lutke se vežu emocije koje su glavni izvor motivacije za igru. Često upotreba lutke je u fonološkim igrama koje se mogu raditi sa svim lutkama, ali smatram da prednost ima zijevalica kojoj su naglašena upravo usta, pa djeca, osim što mogu čuti riječi koje izgovara, mogu i vidjeti otvaranje usta što je realno i prirodno i to djeci još više približava izgovaranje rečenica i stvaranje priče.

Djeca se s lutkama identificiraju. Svoje strahove i probleme djeca lakše dijele s lutkom nego s odraslom osobom koja predstavlja autoritet. Lutka je djetetu poput prijatelja vršnjaka, ona mu je slična i ima iste probleme i strahove kao i dijete. Koristeći lutku zijevalicu u radu s djecom u ustanovama ranog i predškolskog odgoja, odgojitelji mogu olakšati proces rješavanja problema te potaknuti komunikaciju kod djece koja teže stupaju u kontakt s odraslom osobom. Lutka zijevalica, kao i druge vrste lutaka, velika su pomoć u dječjem emocionalnom i socijalnom razvoju, u razvoju komunikacije, samostalnosti i stvaralaštva te u postizanju pozitivne slike o sebi. Trebala bi biti dio svakodnevnih aktivnosti u radu s djecom. Sva njena bogatstva trebala bi biti iskorištena. Ona je sredstvo pomoću kojeg se dijete u cijelosti razvija pa je samim time neophodna u sobi dnevnog boravka u odgojno obrazovnim ustanovama.

LITERATURA:

Članak u časopisu:

Kroflin, L. (2011). Upotreba lutke u poučavanju hrvatskoga kao inoga jezika. *LAHOR* 12; str. 197-209

Knjige:

Bastašić, Z. (1988). *Lutka ima i srce i pamet*. Zagreb: Školska knjiga

Bruner, J. (1976). Nature and uses of immaturity. U: *The excellence of play*, J.R. Moyles (ur.) Buckingham – Philadelphia: Open University Press.

Čudina-Obradović, M. (1990). *Nadarenost: razumijevanje, prepoznavanje, razvijanje*. Zagreb: Školska knjiga; Bjelovar: Prosvjeta.

Eisenberg, N., Miller, P. (1987). Empathy, simpathy, and altruism: empirical and conceptual links. U: N. Eisenberg & J. Strayer (ur.), *Empathy and its development*, New York: Cambridge University Press.

Glasser, W. (1985) *Control theory*. New York: Harper and Row Publishers.

Ivon, H. (1988). *Dijete, odgojitelj i lutka: pedagoške mogućnosti lutke u odgoju i obrazovanju*. Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga

Jurkowski, H. (2005). *Povijest europskoga lutkarstva*. Zagreb: MČUK

Kobolt, A. (1998). Učenje socijalnih vještina u predškolskoj dobi. U: H. Ivon (ur.) *Zbornik radova 5. dana predškolskog odgoja „Mirisi djetinjstva“*. Split: Dječji vrtići Splitsko-dalmatinske županije.

Korošec, H. (2004) Neverbalna komunikacija i lutke. U: *Lutka... divnog li čuda!* ur. E. Majaron, L. Kroflin. Zagreb: MČUK, 21-34.

Kraljević, A. (2003). *Lutka iz kutka*. Zagreb: Naša djeca.

Majaron, E. (2004). Luke u razvoju djeteta. U: E. Majaron, L. Kroflin, *Lutka... divnog li čuda!* Zagreb: MČUK, 77-87.

Maslow, A. H. (1976) *Motivation and Personality*. New York: Harper and Row.

- Miljak, A. (1996). *Humanistički pristup teoriji i praksi predškolskog odgoja, Model Izvor*, Velika Gorica – Zagreb: Persona.
- Mrkšić, B. (2006). *Drveni osmijesi*. Zagreb: MČUK
- Piaget, J. (1990). *Psihologija djeteta*. Novi Sad: Izdavačka knjižara Zorana Stojanovića
- Pokrivka, V. (1980). *Dijete i scenska lutka*. Zagreb: Školska knjiga.
- Renfro, N. (1982). *Discovering the super senses through Puppetmime*. Austin: Nancy Renfro Studios.
- Supek, R. (1970). Neke psihološke dispozicije dječje kreativnosti. *Umjetnost i dijete*, god. II, 6. Zagreb: Savez društava „Naša djeca“ SR Hrvatske.
- Varl, B. (2001). *Moje lutke 5 – Mimičke lutke*. Zagreb: MČUK
- Vigotski, L. S. (1977). *Mišljenje i govor*. Beograd: Nolit.
- Vlahović-Štetić, V. (1994). *Priručnik za skalu za procjenu agresivnog i prosocijalnog ponašanja kod djece*, Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Županić Benić, M. (2009). *O lutkama i lutkarstvu*. Leykam International

IZJAVA

O samostalnoj izradi rada

Izjavljujem da sam ja, Margareta Štrukelj, student Ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja na Učiteljskom fakultetu u Zagrebu samostalno provela aktivnosti istraživanja literature i napisala završni rad na temu: *Lutka zijevalica u radu s djecom rane i predškolske dobi.*