

UNIVERZA V MARIBORU
PEDAGOŠKA FAKULTETA
Oddelek za predšolsko vzgojo

DIPLOMSKO DELO

Tamara
Kočevar

Maribor, 2013

UNIVERZA V MARIBORU
PEDAGOŠKA FAKULTETA
Oddelek za predšolsko vzgojo

Diplomska naloga

**LUTKA KOT MOTIVACIJSKO SREDSTVO
PRI PREDSTAVLJANJU LITERARNEGA
BESEDILA**

Mentorica: doc. Sabina Šinko

Kandidatka: Tamara Kočever

Maribor, 2013

Lektorica:

Sonja Dežman, prof. an–sl

Prevajalka:

Sonja Dežman, prof. an–sl

ZAHVALA

Najprej se zahvaljujem mentorici doc. Sabini Šinko za pomoč,
strokovne nasvete in vodenje pri izdelavi
diplomskega dela.

Še posebej sem hvaležna staršema
in sestri, ki so me spodbujali in podpirali
vsa leta šolanja.

Zahvaljujem se tudi prijateljici Katji Topolovec, ki mi je
bila v veliko pomoč pri prevajanju tuje literature.

Hvala tudi Davidu za pomoč, potrpežljivost in spodbudo.

UNIVERZA V MARIBORU
PEDAGOŠKA FAKULTETA
Oddelek za predšolsko vzgojo

IZJAVA

Podpisana Tamara Kočevar, rojena 28. 7. 1988, študentka Pedagoške fakultete Univerze v Mariboru, smer predšolska vzgoja, izjavljam, da je diplomsko delo z naslovom Lutka kot motivacijsko sredstvo pri predstavljanju literarnega besedila pri mentorici doc. Sabini Šinko avtorsko delo. V diplomskem delu so uporabljeni viri in literatura korektno navedeni, teksti pa niso prepisani brez navedbe avtorjev.

.....
(podpis študentke)

Maribor,

POVZETEK

V začetku diplomske naloge so na podlagi strokovne literature opredeljeni lutka in literarne zvrsti. V nadaljevanju sta predstavljeni simbolna in gledališka igra. Podrobneje so opisani značilnosti simbolne igre, načini, kako se naj vzgojitelj vključi v igro in njegova vloga. Na splošno sta predstavljena tudi otrokov emocionalni razvoj in socializacija.

Naslednje poglavje utemeljuje razloge za uporabo lutke. Opisane so njene pozitivne lastnosti, načini, kako in kdaj naj jo vzgojitelj in/ali otrok uporabljata, kakor tudi razvijanje lutkovne osebnosti.

Sledi poglavje o razumevanju dramske igre, ki med drugim pojasnjuje njen namen in otrokovo potrebo po zgodbah, prisotnost odraslega v sociodramski igri ter načine dramatizacije zgodbe in ustvarjalne igre.

Naloga se nadaljuje s poglavjem o komunikaciji v gledališki in lutkovni dejavnosti. Tukaj so predstavljene možnosti za individualizacijo, oblike dela in vloga posredne komunikacije z lutko pri povezovanju vzgojitelja z otrokom. Zadnje poglavje predstavlja pomen lutke v izobraževanju, magičen vpliv lutke in misli o lutkarstvu pri zelo majhnih otrocih.

Ključne besede:

dramatizacija zgodbe, dramska igra, izobraževanje, komunikacija, lutka, lutkarstvo, sociodrama

ABSTRACT

A puppet and literary genres are, based on professional literature, determined at the beginning of the thesis. Hereinafter symbolic and dramatic plays are introduced. The nature of a symbolic play, ways in which an educator should be involved and his role in it are described in detail. The child's emotional development and socialization are also generally presented.

The following chapter explains the rationale for the use of a puppet. Its positive characteristics, manners, how and when an educator and/or a child will use it, as well as development of the puppet personality are described.

Then the chapter that brings an understanding of a drama play follows. It explains, among other things, its purpose and a child's need for stories, the presence of an adult in a social-dramatic play, ways of story dramatization and creative plays, too.

The task continues with a chapter on communication in the theater and puppet activities. Here are presented the possibilities for individualization, forms of work and the role of indirect communication with a puppet in connection of an educator with a child.

The last chapter discusses the importance of puppets in education, its magical influence and thoughts about puppetry in very young children.

Key words:

story dramatization, drama play, education, communication, puppet, puppetry, child, sociodrama

KAZALO VSEBINE

1 UVOD	11
2 NAMEN	12
2.1 Cilji	12
2.2 Metodologija dela	12
3 TEORETIČNI DEL	13
3.1 Lutka	13
3.2 Literarne zvrsti	13
3.3 Simbolna in gledališka igra	15
3.3.1 Značilnosti simbolne igre	15
3.3.2 Funkcija simbolne igre	15
3.3.3 Razvojni vidiki simbolne igre.....	16
3.3.4 Sociodramska igra.....	17
3.3.5 Lutkovna igra kot simbolna igra	18
3.3.6 Stopnja realizma in strukturiranosti igralnega materiala v domišljjski igri	22
3.3.7 Emocionalni razvoj in socializacija.....	23
3.4 Igra z lutko rešuje notranje konflikte.....	23
3.5 Zakaj lutke?	24
3.5.1 Teorija in lutke, ki učijo.....	25
3.5.2 Lutka in njen karakter.....	28
3.5.3 Uporaba lutk v igralnici	30
3.5.4 Priprava na dejavnost v igralnici.....	30
3.5.5 Izdelava lutk	32
3.5.6 Razvijanje lutkine podobe po korakih.....	33
3.5.7 Postavitev lutkovnega odra v igralnici	35
3.5.8 Otroci izdelujejo lutke.....	36
3.5.9 Izbira lutke.....	37
3.6 Razumevanje dramske igre	38
3.6.1 Začetki dramske igre.....	38
3.6.2 Namen dramske igre	39
3.6.3 Otrokova potreba po zgodbah	39
3.6.4 Razumevanje dramske aktivnosti.....	40

3.6.5 Prisotnost odraslega v sociodramski igri.....	42
3.6.6 Nenadzorovana igra.....	43
3.6.7 Pretvarjanje sebe v socialno dramski igri in tematsko fantazijski igri	43
3.6.8 Lutkovna predstava	43
3.6.9 Vzgojiteljevo poseganje v igro.....	45
3.6.10 Dramski zbor in dramski krožek.....	45
3.6.11 Dramsko znanje in spretnosti	46
3.6.12 Dramatizacija zgodbe in ustvarjalna igra	48
3.7 Komunikacija v gledališki in lutkovni dejavnosti	50
3.7.1 Možnosti za individualizacijo	51
3.7.2 Oblike dela	52
3.7.3 lutka – komunikacija skozi metaforo	53
3.7.4 Posredna komunikacija z lutko poveže vzgojitelja in otroke	54
3.7.5 Do kakovostne komunikacije z lutko	56
4 POMEN LUTKE V IZOBRAŽEVANJU	60
4.1 Magično vplivanje lutke.....	60
4.2 Ustvarjalnost in nadarjenost otrok v ustvarjalnosti otrok	64
4.3 Misli o lutkarstvu pri zelo majhnih otrocih.....	65
4.4 Lutke v izobraževanju.....	65
5 SKLEP	67
6 LITERATURA.....	69

1 UVOD

Otrok se z lutko sreča že zelo zgodaj. Še takrat, ko prvič pride v vrtec, je v rokah vzgojitelja lutka, ki pomaga pregnati ločitveni strah in olajša vstop v novo okolje. Z lutko vzgojitelj pridobi otrokovo zaupanje in motivacijo. Ravno zato sem se odločila raziskati, kako lahko lutka s svojo magičnostjo vpliva na otroka.

Namen te diplomske naloge je na podlagi strokovne literature ugotoviti, kako lutka vpliva na otroka, kadar z njo izvajamo literarno besedilo.

Dramska igra nudi otroku priložnost, da živi in doživlja svojo namišljeno izmišljotino. Z lutkami znatno razširi njegov zaklad izraznih sredstev in tako pomaga izraziti misli z neverbalnimi sredstvi. (Majaron, 2000, str. 5, 17, 20)

Lutka je tista, ki otroka motivira, da jo vzame v roko, se vanjo vživi ter skozi njo izrazi svoja čustva in domišljijo. Dramska igra omogoči otroku socialni in emocionalni razvoj ter širjenje besednega zaklada.

Ko se otrok prvič sreča z lutko, ima vzgojitelj pomembno vlogo. Zato je dobro, da ve, kako pristopiti k otroku in ga motivirati, da bo tudi sam izdelal lutko in se z njo izražal. Tedaj bo, kot pravi Majaron (2000) postala igrača, maska, sovrstnik in predvsem – on sam.

2 NAMEN

Namen te diplomske naloge je opredeliti, kako lutka vpliva na otroka, kadar z njo predstavljamo literarno besedilo.

2.1 Cilji

- Opredelitev vpliva lutke na otroka.
- Opredelitev vloge vzgojitelja pri igri z lutko.
- Oblike spodbujanja otrok pri komunikaciji z lutkami.

2.2 Metodologija dela

Pri diplomskem delu smo uporabili deskriptivno metodo raziskovanja. Predelali smo strokovno literaturo: knjige, članke, zbornike.

3 TEORETIČNI DEL

3.1 *Lutka*

Lutka je univerzalni pripomoček, ki je uporaben v raznoterih situacijah: za zabavo, učenje, vzgojo. Otroci lahko zelo hitro in na preprost način sami izdelajo lutko in z njo odigrajo znano ali izmišljeno zgodbo. Preko lutke se lažje znebijo strahu pred nastopom. Ker projicirajo svojo energijo v lutko, ne pa neposredno v publiko, so lahko bolj sproščeni, neposredni in razigrani kot brez nje. (Klančnik Kocutar, 2001, str. 2–3)

»Lutka združuje skoraj vse discipline, pomembne za otrokov razvoj, kot so zaznava, razumevanje, gibanje, govor, sodelovanje z okoljem. Otrokovo izražanje z lutko je njegov način sporočanja osebnega mnenja o okolju, ki ga obdaja. Lutka vzbuja otrokovo domišljijo in ustvarjalnost, dva najpomembnejša elementa za nadaljnji razvoj.« (Majaron, 1998, str. 1)

Predmet, oblikovan s človekovo voljo, dobi nov simbolični pomen, postane novo bitje – osebek: metafora. Kako? S prenosom lutkarjeve energije v predmet, ki ga oživlja s svojim pogledom in z rokami. Lutkar verjame v čarobno preobrazbo, veruje v moč lutke. (Majaron, 1998, str. 1)

Razlikujemo naslednje vrste lutk: lutke–igračke, marionete, lutke na palici, ročne lutke, mimične lutke, maske, ploske lutke, javajke, senčne lutke ter abstraktne lutke in oživljene predmete.

3.2 *Literarne zvrsti*

Lirika pomeni tisto tisti literarno zvrst, v kateri se temeljne vsebinske sestavine povezujejo med seboj na poseben način, bistveno različen od epskega in dramskega. Značilnost lirike je tudi posebno razmerje med subjektom in objektom njenega govora. Subjekt lirike zmeraj govori o sebi.

Njegov govor se ne nanaša na nekaj, kar bi ostajalo zunaj njega, ampak so ta predmet njegova osebna čustvena stanja, razpoloženja, misli.

Med lirske pesmi uvrščamo domovinske, ljubezenske, obredne, zbadljive, družbene in otroške pesmi.

Epika pomeni pripovedovanje. Razmerje med epskim subjektom in realnostjo, o kateri govori tak subjekt, je bistveno drugačno od lirskega. Epski pripovedovalec govori o predmetnosti, do katere ima distanco. Pripovedna dela praviloma vsebujejo le pripoved, ki ponazarja čisto subjektivnost. Temelji na pripovedovanje dogodkov, opisovanju oseb, krajev in časa. Pripovedovalec pripoveduje v tretji osebi.

Poznamo različne epske oblike, med katere uvrščamo bajko, balado, basen, pravljico, pripovedka in povest.

Dramatika združuje lastnosti lirike in epike, vendar v posebni obliki, ki je značilna samo za dramatiko. Prva posebnost dramske vrste je ta, da obstaja predvsem ali skoraj izključno iz govora dramskih junakov. V vsaki drami je še dramsko dogajanje, ki ni ubesedeno, ampak v tekstu samo na kratko ali približno nakazano z opombami, opozorili, opisi, tj. didaskalijami. Za dramo je nujno, da poleg dialoga dramskih oseb vsebuje še neverbalno dogajanje, saj sicer ni bi bila različna od lirskih in epskih besedil. (Kos, 2001, str. 89–108)

3.3 Simbolna in gledališka igra

3.3.1 Značilnosti simbolne igre

Simbolna igra je edinstven pojav, v katerem otrok izraža tisto, kar ga obkroža in se okoli njega dogaja. Najprej so to dejavnosti odraslih, pozneje pa medčloveški odnosi iz sveta odraslih in odnosi med otrokom in odraslimi. Pri manjših otrocih so v ospredju dejavnosti, pri starejših pa odnosi. Kot sinonim za simbolno igro se pogosto uporabljajo tudi izrazi domišljajska igra, igra 'kot da', igra vlog ... (Korošec, 2007b, str. 1)

Čeprav so prve oblike simbolne igre prisotne v igri leto in pol starih otrok, je ta igra najbolj značilna za otroke od drugega do šestega leta. (Marjanovič Umek in Kavčič, 2001). Tokrat govorimo o neposredni imitaciji, ko otrok točno ponovi neko dejavnost, ki jo je opazil v okolju. Neposredna imitacija predstavlja prehod k simbolni igri. (Korošec, 2007b)

Razvojno višja raven je odložena imitacija, ko otrok po določenem času ponovi dejavnosti, ki jih je videl v okolici. Dve leti stara deklica je bila s starši v restavraciji. Popoldne je svoje plišaste igrače posedla za mizo in jim prinašala krožnike in skodelice. (Korošec, 2007b)

»Raven simbolne igre je odvisna od ravni razvoja mišljenja in socialnih spretnosti ter obratno, simbolna igra vpliva na razvoj mišljenja in socialnih spretnosti.« (Smilansky, 1968, v Marjanovič Umek, 2001, str. 69)

3.3.2 Funkcija simbolne igre

Funkcije, ki se prepletajo v simbolni igri, delimo na dve skupini: tiste, ki se vežejo na strukturo igre, in na tiste, ki se vežejo na vsebino igre. Struktura simbolne igre se veže na pretežno kognitivni razvoj, vsebina igre pa na otrokove socialne in emocionalne izkušnje. (Korošec, 2007b)

V raziskavi Simbolna igra otrok v različnih kulturnih pogojih je Mirjana Duran (1988) izpostavila funkcije, ki se aktivirajo v simbolni igri (npr. premagovanje egocentrizma). Otrok v simbolni igri lahko prevzame eno ali več vlog. To od njega zahteva decentracijo mišljenja in ločevanja lastnega videnja od videnja drugih. S pomočjo emocionalne decentracije, ki se kaže v simbolni igri, otrok zmore razumeti emocije drugih in razvija svoje višje emocije (se veseli in žaluje z drugimi). Igra se mora načrtovati, da se lahko otroci sporazumejo o poteku igre. V tej funkciji je zelo pomembna komunikacija med njimi. Na vsebino simbolne igre so vezane različne socialne situacije in nekatere funkcije, kot sta sprejemanje spolnih vlog in podrejanje socialnim normam in pravilom. (Korošec, 2007b)

3.3.3 Razvojni vidiki simbolne igre

Smilansky je postavila tezo, da socialno domišljjske dejavnosti vplivajo na razvoj otrokovih kognitivnih in socialnih spretnosti. Igra vlog kot najvišja oblika simbolne igre vključuje reverzibilnost in decentracijo, ki sta potrebni za konzervacijo. (Smilansky, 1968, v Marjanovič Umek, 1999)

Reverzibilnost pomeni otrokovo zavedanje, da se lahko kadarkoli vrne iz vloge v realni svet, decentracija pa pomeni, da otrok razume, da je v igri še vedno on sam in hkrati oseba, katere vlogo igra. (Korošec, 2007b)

Igra vlog se pojavlja že v zgodnjem otroštvu, v drugi polovici predšolske dobe pa doseže najvišjo stopnjo. Tematika igre se pri mlajših otrocih črpa iz osebnega življenja in najbližje okolice, pri starejših pa pogosto naletimo na vsebino prebranih zgodb, prikazanih slik ali dogodkov iz družabnega življenja.

Vsebina igre je torej močno povezana z otrokovimi osebnimi izkušnjami. (Korošec, 2007b)

3.3.4 Sociodramska igra

Ko govorimo po sociodramski igri, se moramo zavedati, da je to ena izmed stopenj v razvoju otrokove igre. Smilansky (1968) navaja štiri stopnje igre: funkcijsko, konstrukcijsko, dramsko igro in igro s pravili. V funkcijski igri otrok preizkuša svoje gibalne sposobnosti, manipulira s predmeti in jih raziskuje. Razvoj od funkcijske igre h konstrukcijski igri pomeni napredovanje od manipulacije k formulaciji. Sledi simbolna igra, ki se pojavlja v dramski igri. Igre s pravili predstavljajo najvišjo stopnjo v razvoju igre. Otrok mora sprejeti dana pravila in se jim prilagajati. (Korošec, 2007b)

O sociodramski igri govorimo takrat, kadar se otrok prostovoljno igra aktivnosti, v katerih se pretvarja, da je nekdo drug, v igro pa je vključena vsaj še ena oseba. Tukaj lahko izpostavimo dva pomembna elementa: realizem in domišljijo. Ko otrok poskuša igrati oziroma posnemati resnično osebo in situacije iz resničnega življenja, govorimo o imitaciji, ki se nanaša na element realnosti. Element domišljije nastopi v igri takrat, ko otrok ne zmore natančno posnemati življenja odraslih in z domišljijo preseže zmožnosti realnosti. (Korošec, 2007b)

Sociodramska igra je zelo kompleksna dejavnost, ki vpliva na otrokov čustveni, socialni in intelektualni razvoj. Ko vzgojitelj dela z otroki, ima možnost sodelovati pri stvareh, ki jih večina odraslih ne dela več: risati, igrati se, plesati, igrati vloge ... S tem ponovno oživi svojo kreativnost. Povsem od njega je odvisno, koliko kreativnosti bo pustil otrokom. V ta namen mora otrokom pustiti dovolj časa in prostora, da se njihova simbolna igra lahko razvije. Učenje v fantazijski in sociodramski igri je zanimivo tako za otroke kot za vzgojitelje in je eden izmed načinov, kako povečati vlogo odraslega v otrokovi igri. Otroci lahko pokažejo nove pristope k stvarjem, njihove izkušnje in doživetja so povsem izvirna. (Korošec, 2007b)

Če želimo, da se bo delo uspešno odvijalo, moramo otroke razdeliti v manjše skupine, v katerih se bodo oblikovali prizori.

Znotraj skupine otroci svobodno raziskujejo, rešujejo zastavljeno nalogo s sodelovanjem in kreativnostjo. Vzgojitelj naj otroke spodbuja in pomaga razvijati igro dalj časa in večkrat. Smilansky (1994) navaja štiri načine, kako lahko vzgojitelj spodbuja sociodramsko igro:

- aktivno sodeluje in z vzorom pokaže način igranja;
- se ne vključi v igro aktivno, ampak pomaga z nasveti in s komentarji;
- pomaga otrokom pri igranju znanih pravljic;
- uvaja vaje in igre, ki temeljijo na pretvarjanju.

Spodbujanje sociodramske igre pa ne pomeni, da bi vzgojitelj pokazal načine, kako naj otrok zaigra npr. jeznega kralja. Slednje prepustimo svobodnemu izražanju otrok. Pomembno je, da vzgojitelj s svojo kreativnostjo otroke spodbuja in verjame njihovi domišljijiški igri.

Vzgojitelj naj spodbuja igro otrok, vendar je ne sme režirati. Prav tako mora vzgojitelj verjeti v moč lutk in jih pogosto uporabljati, vendar s pravo mero, v različnih oblikah in ob različnih priložnostih. Otrok bolj verjame lutki kot odrasli osebi, čeprav ta oživi takrat, ko jo odrasla oseba animira, ji da glas in gibe. V tako oživljeno lutko otrok verjame. Njegova vera v »živost« lutke omogoča vzgojitelju uspešno komunikacijo z otrokom. Lutka lahko otroka pohvali, ga opozori na napako, mu prisluhne, ko ima težave, ali postane celo njegova prijateljica in zaupnica. Glede na izkušnje vzgojiteljev, ki so lutko uporabili kot ljubljenco skupine, lutka pozitivno vpliva na komunikacijo, pozitivno vzdušje v igralnici in motivacijo. (Korošec, 2007b)

3.3.5 Lutkovna igra kot simbolna igra

Dokler lutka leži na polici, je mrtva in nekoristna. Oživi šele takrat, ko ji animator vdihne življenje z gibi, s pogledom ali z glasom. V vsakdanjem življenju ni predmeta, ki mu ne bi mogli vdihniti življenja oziroma mu dati simbolični pomen. Tako lahko kamen, košček žice ali papir oživijo s pogledom ali z gibom.

To pa ne velja samo za predmete; tudi naše roke, stopala in prsti so zelo uporabni za pripravo lutkovnih prizorov ali vsakodnevno komunikacijo z otrokom. (Korošec, 2007a)

Spontana igra otroku omogoča, da realizira svojo željo, da bi bil čim bolj podoben odraslim. Ker ima tudi pomembno vlogo pri njegovem raziskovanju samega sebe, sveta in odnosov, se mora vzgojitelj zavedati prave mere poseganja vanjo. Odrasla oseba, ki opazi otroško spontano igro, se poskuša vanjo vključiti in jo razvijati, nikakor pa ne sme na novo organizirati njene dejavnosti. Podobna situacija nastane tudi pri otroškem gledališču. Vzgojitelj ne režira igre po svoji meri oziroma po profesionalnem gledališču, temveč izhaja iz otrokove spontane igre, ki ji doda dialog med osebami in zavedanje o tretji osebi – občinstvu. Pomembno je, da ima vsaka igralnica lutkovni kotiček, kjer se lahko otrok igra svoje igre 'kot da'. Ponekod se še dogaja, da so lutke pospravljene v omarah ali skrbno razstavljene na policah, da jih otroci ne bi poškodovali. Lutka, s katero se otrok nima možnosti igrati, je brez smisla in namena. Zato morajo biti v vrtcu lutke dostopne v vsakem trenutku. Najmanj, kar bi morali imeti otroci v vrtcu na voljo, sta kotiček s kockami in z drugimi materiali za konstrukcijsko igro in kotiček za sociodramsko igro, ki ga lahko poljubno spreminjamo in obogatimo. (Korošec, 2007a)

Lutkovni kotiček ne pomeni, da morajo biti v njem samo industrijsko izdelane lutke, čeprav so tudi te dobrodošle. Lutke lahko predstavljajo različne vsakdanje poklice, s katerimi se želijo otroci identificirati. Dobrodošle so tudi lutke, ki simbolizirajo dobro in slabo. Prav je, da je v kotičku tudi izbor nestrukturiranega materiala, ki bo otroke spodbudil k izdelavi lastne lutke. Ni pomembno, kakšna je ta lutka, temveč kaj otrok čuti do nje. Pri izdelavi potrebuje otrok pomoč odrasle osebe, sicer pa mu je treba pustiti svobodo. Vsak, ki dela z otroki v gledališki dejavnosti, se zaveda, da ne vzgaja bodočih igralcev, temveč z dejavnostmi pripomore k boljšemu čustvenemu, socialnemu in intelektualnemu razvoju, hkrati pa jih vzgaja za razumevanje in spremljanje gledališke umetnosti. Mentor skozi igralne dejavnosti otrokom pomaga spoznavati svet, ga razumeti in spreminjati na njihov, svojevrsten način.

Čisto otroško igro, v katero otrok projicira del svojega čustvenega in doživljajskega sveta, je potrebno 'izkoristiti', negovati in razvijati. Torej ne gre za mentorjevo režiranje po lastnih zamislih, temveč dodajanje gledaliških elementov otroški igri. (Korošec, 2007a)

Kadar se otrok sam igra z drugimi otroki, je glavni cilj zadovoljiti željo po igri. V sociodramski igri se bo otrok igral tudi nekoga drugega, a brez cilja, da bi to pokazal občinstvu. Tu nastopi pomemben element za igranje gledališča: zavedanje tretjega – občinstva. Igri moramo dati tudi neko strukturo – dramaturgijo in vzpostaviti odnose med ljudmi. Omenjenih elementov pa vzgojitelj ne postavlja na novo, ampak izhaja iz otrokove igre.

Misailović (1990, str. 42) opredeljuje naslednje razlike med otroško, dramsko in dramatizirano zgodbo:

- Otroška igra: otrok predstavlja sebe, igra izhaja iz otroka.
- Dramska igra: otrok imitira nekoga drugega ali nekaj drugega, izvor igre je izven otroka.
- Dramatizirana zgodba: otrok se vživlja in namišljeno spreminja v osebe, živali ali stvari glede na zgodbo, pesem ali neko splošno besedilo. Spodbuda za igro torej ni spontana, temveč je prihaja od zunaj.

»Misailovićevi razlagi bi morali dodati, da se v dramatizirani igri otroku ni nujno vživljati v osebe, ki jih narekuje besedilo. Sodobni pristop k otroškemu gledališču poudarja prav nasprotno: otroke na razredni stopnji v gledališki igri ne obremenjujemo z besedilom. Torej je lahko zunanja spodbuda, o kateri Misailović govori, tudi nek problem, dogodek, tema, ki otroka spodbudi h gledališki igri. Sicer se lahko zgodi, da besedilo otroke preveč omejuje in jim jemlje spontanost in svobodo, ki sta v otroškem gledališču nujni. Ob takem načinu dela bo otrok zunanjim spodbudam dodal tudi svoj individualizem in osebni pogled na stvari. In ne pozabimo: gledališče se lahko igrajo vsi otroci, ne glede na intelektualne, komunikacijske sposobnosti in talent. Tudi spontana igra ni le privilegij talentiranih, mar ne?« (Korošec, 2007b, str. 9)

Tabela 1: **Temeljne razlike med igralcem na odru in otrokom v igri 'kot da'**

OTROK	IGRALEC
Po naravi se zaveda bolj sebe kot objekta posnemanja.	Bolj se zaveda lika, ki ga predstavlja, kot pa sebe.
Igra se iz nagonske želje po igri.	Igra iz želje po igralski vlogi.
Posnema objekt.	Ustvarjanje in oživljanje objekta.
Zadovoljuje sebe.	Zadovoljuje druge (publiko).
Zavest o osebnem stremljenju in osebnem uživanju v igri.	Zavest o družbeni funkciji igre.
Dramske in dramatizirane igre se odvijajo bolj spontano tudi tedaj, ko razvijajo smisel za lepo in estetiko doživetja; bolj se prilagodijo psihološkim in pedagoškim merilom kot pa estetskim.	Igralčeva igra se razvija disciplinirano in sistematsko – prilagaja se estetskim merilom.
Razvoj igre je do neke mere zamišljen, nastop pa je improviziran.	Razvoj vloge je vnaprej usmerjen in naučen.
Vodja dramskih in dramatiziranih iger pomaga, podpira in hrabri: igranje je osvobajajoče.	Režiser igralcu narekuje kam, od kod, kako.
Razvijanje dramskih in dramatiziranih iger dopušča tudi otroško sanjarjenje.	Disciplinirano in sistematično osvajanje vloge.
Uživanje v lastni igri je pred zavestjo o kolektivni igri.	Razvita zavest o kolektivni igri.
Prikazuje to, kar razume.	Igra igralca prikazuje to, kar je.
V igri odkriva svoj svet in poti, kako priti do njega.	Igra popelje gledalce iz njihovega v imaginarni svet – v vizijo dramatika, režiserja, igralca.
Igre so oblika dvosmerne komunikacije: z vrstniki in odraslimi.	Komunikacija je večsmerna, večpomenska in lahko neizčrpno polivalentna.
Ne razmišlja o idealni interpretaciji.	Profesionalno obvladanje igralskih tehnik.
Manj interpretira vlogo v igri, bolj pa svoje podzavestne, notranje sposobnosti.	Bolj interpretira vlogo kot sebe.
Dramske in dramatizirane igre so v svojem bistvu kolektivne igre, s pomočjo katerih otrok razvija svoje sposobnosti.	Igralec s svojimi sposobnostmi ustvarja za druge.

(Povzeto po Korošec, 2007b)

Kadar se otrok igra gledališče, naj bo igra spodbujena z besedilom, doživljanjem ali s tematiko in improvizirana ali vnaprej dogovorjena.

Gledališka igra se od simbolne igre razlikuje po tem, da ima relativno stalno dramsko kompozicijo. Tu obstajajo osnovna pravila, ki določajo zaporedje osnovnega dogajanja v igri. Otroci pa v svojih dramatiziranih igrah igrajo določeno zgodbo bolj ali manj tako, kot so jo zadnjikrat. Namesto da bi se morali učiti besedilo na pamet, jim pustimo, da z njim in z gibi improvizirajo ter samo sledijo osnovni ideji zgodbe. (Korošec, 2007b)

3.3.6 Stopnja realizma in strukturiranosti igralnega materiala v domišljjski igri

Realizem pomeni stopnjo podobnosti med igračo in dejanskim predmetom, strukturiranost igralnega materiala pa stopnjo določenosti, izdelanosti igrače. Bolj ko je igrača strukturirana, bolj jo bo otrok uporabljal v svoji igri na običajen, določen način. Marjanovič Umek in Lešnik Musek sta ugotovili, da mlajši otroci za domišljjsko igro potrebujejo strukturiran igralni material, saj jim njihove sposobnosti reprezentacije omejujejo možnosti igranja z nestrukturiranim. Pri starejših otrocih pa je nestrukturiran igralni material tisti, ki nudi odprt kontekst igre. (Korošec, 2007b)

Preprostim lutkam, predmetom (čevlji, kuhinjski pripomočki ipd.) lahko otroci dodajo značilne elemente, ki predstavljajo določen značaj. Otrok bo koščku lesa dodal detajl, nov predmet pa bo predstavljal simbol za nekaj dobrega ali zlega, za otrokov svet domišljije ali realni svet.

Tudi oblačila lahko služijo za spodbujanje dramske igre. V nekaterih vrtcih imajo v igralnicah škatle, v katerih lahko otroci najdejo različna oblačila, obutev in dodatke. Že kos oblačila je otroku lahko dovolj, da postane nekdo drug in stopi v svet odraslih.

Realnost nam lahko predstavi tudi z uporabo predmeta. Otrok se igra npr. s stolom, ki zanj predstavlja avto. (Korošec, 2007b)

3.3.7 Emocionalni razvoj in socializacija

Lutka je lahko izredno motivacijska za bogatenje otrokovega čustvenega in socialnega potenciala, saj terja, da se otrok vživi v situacijo lutke in način doživljanja. S tem ponudimo možnost, da otrok razume stvari iz različnih zornih kotov. Lutka v rokah vzgojitelja postane posrednica in na otroka deluje razbremenjujoče, še posebej, če ga je strah ali da lažje vzpostavi kontakt z okoljem in novimi ljudmi. Najpomembnejše pa je, da lutke damo otroku. V prizoru z lutkami otrok reši in uredi svet po svoje. Vzgojitelj, ki je pozoren, lahko v otrokovi igri opazi sporočilo, ki ga v direktni komunikaciji ne bi pokazal. (Korošec, 2007a)

Po Bastašiću (1990) lutke s svojo liričnostjo, humorjem in intimnostjo oživijo otroške duše, da jih odrasli bolje vidimo in se eni drugim lažje približamo.

3.4 Igra z lutko rešuje notranje konflikte

Ob vstopu v vrtec se otrok sreča z drugimi otroki in odraslimi, hkrati pa mora sprejeti določena pravila za življenje v skupini. Vstop v novo skupino lahko izzove krizo, ki se pokaže v motnjah navad in vedenja. Vzgojiteljem je znano, da se v otrokovem majhnem nahrbtniku vedno najde tudi medo, avto ali zajček, ki pomagajo pri premagovanju krize ob prihodu v vrtec. Zakaj ne bi bila prav igračka, ki se skriva v otroškem nahrbtniku, otrokov sopotnik pri uravnavanju želja in zahtev?! Lutka je lahko postane otrokov partner, ki mu pomaga sporočati želje, strahove in konflikte. V primeru, ko otrok spremlja lutkovno predstavo, pa v like projicira svoja čustva in odnose ter se na ta način razbremeniti oziroma si lažje razloži stvari, ki se dogajajo okoli njega.

Pomembna je tudi skupna igra otrok, ki je znak socializacije, saj omogoča emocionalni in kognitivni razvoj. Pri skupni igri se otroci učijo komunikacije, socializacijskih spretnosti in tudi reševanja manjših konfliktov.

Presenečeni bomo, ko bomo ugotovili, kaj vse nam lahko otroci preko lutke sporočijo. (Korošec, 2007a)

3.5 Zakaj lutke?

Zakaj vzgojitelji uporabljajo lutke v igralnici?

Kot prvo in najpomembnejše: lutke so vznemirljive. Otroci imajo radi lutke, zato ker otrokom omočijo več domišljije in zabave, ki naredijo igralnico v magični svet. Ampak zmožnost lutk, da lahko očarajo otroke sega veliko globlje kot samo njihov preprosti šarm. Lutke lahko postane močen zaveznik vzgojitelja, zato ker mu pomaga pripraviti otroke, da uživajo ob učenju.

Lutke velikokrat ignoriramo v izobraževanju otroka. Če je učenje z lutkami vznemirljivo potem je tudi učenje samo vznemirljivo. In če je učenje zanimivo, potem je vzgojitelj opravil svoje delo. Lutke so že same po sebi vznemirljive za otroke in so odličen pripomoček za vzgojitelja ki želi svoje delo opraviti dobro. (Crepeau in Richards, 2003)

Zakaj se vzgojitelji obrnejo na lutke?

- Lutke v igralnici spodbujajo otroke, postanejo zanimiva nagrada in so pripomoček za nadzor nad otroki.
- Lutke lahko usmerjajo otroke v znanju in učenju.
- Lutke učijo skozi igro.
- Lutke dovolijo vzgojitelju, da vključi ponavljanje pojmov (snovi) brez, da bi snov postala dolgočasna.

Ker je tako veliko odličnih razlogov zakaj uporabljati lutke, bi se lahko vprašali, kako še obstajajo vzgojitelji, ki lutk s svojimi otroki ne uporabljajo. (Crepeau in Richards, 2003)

Vzgojiteljev odnos do lutk se deli v tri kategorije. Prvi vzgojitelji so tisti, ki že uporabljajo lutke, želijo podporo in iščejo ideje. Naslednji so vzgojitelji, ki so spoznali, da so lutke pomemben pripomoček v igralnici.

Kot zadnji pa so vzgojitelji, ki so skeptični glede uporabe lutk in jih uporaba le-teh niti ne zanima.

Ti skeptični vzgojitelji niso prepričani glede uporabe lutke predvsem zaradi treh razlogov:

- pomanjkanje izkušenj in izpostavljanje z lutkami v igralnici,
- pomanjkanje priprav v uporabi lutk v preteklosti,
- pomanjkanje samozavesti.

Za uspešno vključevanje lutk v igralnici vzgojitelj ne potrebuje posebnega igralskega talenta niti veliko denarja, zato pa je toliko bolj pomembno, da izbere ustrezno lutko. (Crepeau in Richards, 2003)

3.5.1 Teorija in lutke, ki učijo

Igra 1: Učenje snovi

Primer, kako lutka to doseže:

A: Lutka vpraša: »Katere barve sem?«

B: Otrok mora poiskati hrano in nahraniti lačno lutko, ki bo jedla samo hrano oranžne barve.

Igra 2: Vključevanje v družbeno okolje

A: Vzgojitelj vpraša: »Želim uporabiti rdeč svinčnik, ampak to želi storiti tudi moja lutka Vida. Kaj bi vi storili?«

B: Poredna lutka nadaljuje z nagajanjem in ne želi počakati na svinčnik, dokler otrok ne razloži lutki Vidi, zakaj je pomembna potrpežljivost.

Igra 3: Motorične sposobnosti

A: Ročna lutka predstavi otrokom nalogo s posebnimi motoričnimi sposobnostmi.

B: Lutka zajček pojasni otrokom razliko med skakanjem in skakanjem z eno nogo.

Igra 4: Pridobivanje samozavesti

A: Otroci zaploskajo vrstniku, ki jim je zaigral lutkovno predstavo.

B: Otrok, ki težko govori pred skupino, se počuti ponosnega in samozvestnega, čeprav je govoril v vlogi lutke. (Crepeau in Richards, 2003)

Lutke v igralnici so razdeljene v dve kategoriji: na tiste, ki jih uporabljajo vzgojitelji, in tiste, ki jih uporabljajo otroci. Pri izbiri lutk mora biti vzgojitelj previden, saj sta pomembna cilj in namen uporabe. Če izberemo pravo lutko, pomeni, da bomo lažje vzpostavili stik z otrokom in tako lutko lažje približali otroku. S pravo izbiro lutke lažje dosežemo, kar smo si zadali. Če je vzgojiteljev cilj doseganje nadzora v igralnici ali predstavitev neke didaktične igre, potem je lutka najboljša izbira. (Crepeau in Richards, 2003)

Vzgojiteljev pomočnik

Lutka, ki ima vlogo vzgojiteljevega pomočnika, predstavlja ponavljajočega partnerja, ki se pojavi le tedaj, ko ga vzgojitelj potrebuje. Lutka postane tako domača otrokom, da z njo vzpostavijo enako močen stik, kot bi ga z vzgojiteljem. Ta situacija ima dve prednosti. Prvič: vzgojitelj je lahko na dveh mestih (ima dve vlogi) ob istem času. Vzgojitelj lahko deluje v kotu skupaj z manjšo skupino, medtem ko lahko en ali dva druga otroka listata knjigo skupaj z lutko v drugem kotu. Drugič: lutka lahko opravi »umazano delo« (slabo stran) učenja. Primer: lutka se pogovarja z vzgojiteljem in mu reče: »Veš kaj? Ti otroci so resnično glasni. Ali misliš, da bodo kaznovani, če bodo povzročali takšen nered?« Večina otrok se bo ob teh besedah umirila, lutka pa je bila uspešna v mirnem vzpostavljanju discipline. Tudi ta lutka je prevzela vlogo odraslega v igralnici. Ne smemo pa pozabiti, da lutke, ki predstavlja vzgojiteljevega pomočnika, ne sme uporabiti noben otrok.

Lutka, ki pomaga pri nalogah

Lutka, ki pomaga pri nalogah, je zelo podobna vzgojiteljevemu pomočniku (lutki). Te lutke so narejene za to, da pomagajo ob točno določenih nalogah (npr. pospravljanje, pripravljanje za počitek). Vzgojitelji izbirajo lutke, ki se odzovejo v nalogi, ki jim je dana.

Primer: zalepljena očesa na krpi za prah motivirajo otroke, da pospravijo. Če krpa za prah prosi otroke, da pospravijo, je to veliko bolj zabavno, kot če jih prosi vzgojitelj.

Posebna lutka

Posebna lutka je namenjena, da pomaga predstaviti specifično snov. Primer: lutka krava bi predstavila snov za živali na kmetiji, lutka v obliki črke bi demonstrirala črko B, dinosaver snov o dinosavrih.

Lutka učenec

Otroci radi popravljajo odrasle. Uporaba lutke dovoljuje, da otroci popravljajo vzgojitelja, ne da bi s tem zmanjšali njegovo avtoritativno vlogo. Primer: lutka vesoljec je pravkar prišla na naš planet in ne ve ničesar o vrtcu. Otroci jo morajo naučiti, kako si na pravilen način umiti roke, dvigniti roko, preden spregovoriš in kako poslušati tiho na navodila.

Lutke učenec so uporabne tudi pri ponavljanju snovi. Primer: vzgojitelj reče: »Lutke Mimi včeraj ni bilo tukaj, ko smo govorili o zelenjavi. Kdo lahko pokaže Mimi, katere rastline na slikah so zelenjava?«

Lutka, ki se uči, je lahko zelo koristna v situacijah, ko morajo otroci dokončati, kar je lutka govorila. S tem spodbudimo otrokovo razmišljanje in preizkusimo njegovo znanje. Primer: za poved »Juho dobro premešaj, saj je ...« se bodo otroci sami javili in jo pravilno dokončali z »... vroča«.

Lutka za nagrajevanje

Lutka je odlična stvar, ko nagradimo otroke za lepo vedenje ali narejeno nalogo. Ko otroci naredijo nekaj, kar smo želeli, uporabimo njihovo priljubljeno lutko, ki se pojavi le ob takšnih posebnih priložnostih: »Ko bomo pospravili za seboj, se bomo vsi pogovorili z lutko Smrkec.« (Crepeau in Richards, 2003)

Če želimo spodbuditi otroka v aktivnostih, ki razvijajo otrokovo razmišljanje, motorične sposobnosti in govorne zmožnosti, je uporaba lutk zelo primerna.

Lutka za opravljanje nalog

Tako kot vzgojitelj zaposli lutko, da pomaga otroku pri nalogah, tako so lutke za priporočljive tudi za opravljanje nalog. Primer: lutka vremenar je lahko primerna v igralnici, da pomaga pri jutranjih opravilih (na čas).

Lutka igralec

Te lutke dovoljujejo otrokom, da odigrajo določeno igro, ki jo imajo v mislih. Vzgojitelj predstavi dve ali tri lutke in izpostavi nek problem, ki ga te lutke imajo. Nato pa se otroci skupaj z njimi pogovarjajo, kako naj ta problem rešijo. Na koncu otroci odigrajo rezultat te zgodbe. V vsakem primeru se mora vzgojitelj pogovoriti z otroci, kaj se bo zgodilo in kaj bodo lutke govorile. Vzgojitelj ne sme nikoli dati otroku lutke ter mu naročiti, naj predstavi zgodbo ne da bi se prej z njim pogovoril in mu dal napotke.

Preprosta igra

Lutke so lahko postavljene v gospodinjski kotiček, knjižni kotiček, lego kotiček ali kateri koli drugi prostor v igralnici. Otroci jih vključijo v svojo igro in se učijo. Lahko izpostavimo tudi lutko, ki smo jo že uporabili v lutkovni igri. Tedaj otroci sami raziskujejo in ustvarjajo zgodbo. Ker je bila lutka že uporabljena, bodo imeli otroci več idej, kaj se bo z lutkami zgodilo. Če pa lutka še ni bila uporabljena, otrokom razložimo, kdo lutka je in kaj počne. To storimo tako, da jo na kratko predstavimo (karakter in značilnosti). (Crepeau in Richards, 2003)

3.5.2 Lutka in njen karakter

Ko izbiramo lutko, moramo biti pozorni na njen namen, saj mora lutka dobiti primeren karakter. Poznamo štiri glavne karakterne kategorije: ljudje, živali, fantazijski karakterji (zveri, pošasti, vesoljci) in neživi objekti. Ko se vzgojitelj odloči, kakšen bo namen lutke, izbere ustrezen tip karakterja, da doseže cilj. Primer: če je vzgojiteljev cilj varnost na avtobusu, lahko izbere ali naredi posebno lutko, ki predstavlja avtobusnega prevoznika. (Crepeau in Richards, 2003)

Lutka človek

Lutka človek je zelo priljubljena in se uporablja v različnih oblikah, velikosti, barvah in letih (starosti). Primer: dojenček je odličen karakter, ki ga lahko uporabimo kot lutko, ki se uči. Lutke otroci so uporabne v družabnih in čustvenih problemih, saj se otroci identificirajo z njimi. Lutke starši velikokrat predstavljajo avtoritativno figuro.

Lutka žival

Lutka žival so najbolj uporabljane lutke. Otroci imajo živali zelo radi, povrh vsega pa njihove lutke ustrezajo snovi za učenje in določenim ciljem. Lahko se uporabljajo kot posebne lutke (kužki za snov o hišnih ljubljenceh, veverička za snov o gozdnih živalih), lutka za naloge (vidra, ki pomaga otrokom, da se spomnijo, kako si umiti roke, podgana, ki pomaga otrokom pospraviti igrače) ali lutka za nagrajevanje (velik in moker poljub od kužka za dobro opravljeno delo).

Fantazijska lutka

Tudi fantazijski karakter lutke, kot so npr. pošasti in vesoljci, so zelo priljubljene. Fantazijske lutke so uporabne kot lutke učenec. Pri njihovi izbiri pa moramo biti previdni, saj se lahko zgodi, da otroci nad lutkami junakov, ki jih poznajo iz risank, niso preveč navdušeni, posledično pa se niso sposobni osredotočiti na nalogo, ki jim je bila določena. Otroci postanejo razočarani, če vzgojitelj ne zna oponašati istega glasu, osebnosti in gibanja lutke, kot jo poznajo s televizije. Tudi če vzgojitelj dobro predstavi njim poznano lutko, se bodo težko osredotočili na nalogo, saj jih bo lutka bolj pritegnila. Kakorkoli, fantazijske lutke so odlične kot lutke ljubljenci in so lahko uporabne kot posebne lutke, ko otroke učimo o njihovih strahovih in izzivih.

Lutka predmet

Za to lutko lahko izberemo predmete iz igralnice in jih uporabimo kot ljubljence. Te predmete lahko tudi okrasimo, lahko pa jih narišemo. Te lutke so zelo uporabne za določene naloge. (Crepeau in Richards, 2003)

3.5.3 Uporaba lutk v igralnici

Izbira lutk je prav tako pomembna, kot izbira ostalega gradiva za doseganje določene stopnje razvoja otrok. Vzgojitelj mora biti pozoren, da se otroci razvijajo in rastejo, hkrati je pomembno, da se otroci razvijajo tudi individualno. V bistvu je uporaba lutk primerna, ko bi drugače lahko vzgojitelj uporabil neprimerno gradivo za vzgajanje otroka. Tako lahko s primerno izbiro lutk veliko lažje naučimo in predstavimo določeno temo. Če otroku beremo zelo dolgo knjigo je veliko lažje če jo skrajšamo z lutko, ki zgodbo predstavi. (Crepeau in Richards, 2003)

Število otrok

Če želimo lutko približati otrokom na primeren način, moramo biti pozorni na število otrok v igralnici. Če je otrok veliko, jim da vzgojitelj priložnost, da z lutkami odigrajo določeno zgodbo. Ne glede na vsebino lahko vzgojitelj doda nove lutke in tako razširi zgodbo, hkrati pa zaposli preostali del otrok.

Če otroci odigrajo igro večkrat, jim to omogoči izkušnjo, da so enkrat lutkarji, drugič pa gledalci. Če se vzgojitelj odloči za ta način, mora najprej razložiti, da bodo vsi dobili priložnost biti lutkarji in tudi gledalci. Pri tem pa jim mora pojasniti, kaj bodo delali kot gledalci (npr. poslušali, bili pozorni, na koncu predstave ploskali) in kaj kot lutkarji (pokončno držali svojo lutko, govoriti na glas, da jih bodo gledalci slišali in razumeli).

Vzgojitelj mora biti previden, da otroci niso preveč obremenjeni. Če otrok ni dovolj sposoben, da bi si zapomnil svoje besedilo, potem naj ne vztraja, da bi sodeloval pri igri. Kljub vsemu pa mora najti aktivnosti, s katerimi bodo vsi otroci vključeni. (Crepeau in Richards, 2003)

3.5.4 Priprava na dejavnost v igralnici

Preden vzgojitelj izbere lutko, se mora vprašati, kaj želi doseči z uporabo lutke in katera lutka mu bo najbolj pomagala pri doseganju cilja. Vzgojitelj izbere lutko, s katero bo najlažje dosegel zastavljene cilje.

Prav tako mora razmisliti o vsebini pogovora. Mora si narediti zapiske, kaj bo lutka delala/govorila in skrbno načrtovati, kdaj jo bo vključil v dejavnost.

Preden to vzgojitelj stori, si mora zastaviti vprašanja:

- Kje se bo lutka prikazala? Ali jo bom potegnili iz omare, kjer je shranjena, ali iz dekorativne škatle?
- Kako bom predstavil lutko? Ali jo bodo morali otroci zbuditi? Se bo prikazala z glasnim govorjenjem, da bo pritegnila pozornost in izpostavila svojo osebnost?
- Kakšna bo njena vloga? Ali bo predstavila temo, o kateri bodo otroci govorili, ali pa bo pomagala vzgojitelju pri dejavnosti?
- Kako se bodo otroci odzvali? Če bodo zadržani, moram načrtovati dodatne spodbude.
- Kako se bo zgodba z lutko končala? Ali bo lutka zaspana in vprašala otroke, če je čas za spanje? Ali bo šla po igralnici in se poslovila od vsakega otroka posebej? (Crepeau in Richards, 2003)

Preden da vzgojitelj otroku lutko, jo mora primerno predstaviti. Če je otrok ne zna pravilno uporabljati, se lahko zgodi, da jo bo uporabil kot orožje in jo poskušal raztrgati.

Vzgojitelj mora otroku pokazati, kako se lutka nastavi na roko. Sledi vaja preprostih gibanj (smejanje, mahanje in kimanje). Nato vzgojitelj spodbudi otroka, da si sam izmisli, kaj bo lutka delala. Pri tem so predlogi vrstnikov zelo dobrodošli. Za vajo lahko vzgojitelj razdeli lutke vsem otrokom ali pa samo majhni skupini. Vzgojitelj se mora sam odločiti, ali bo otrokom povedal, česa se z lutkami ne počne. (Crepeau in Richards, 2003)

Vadba z lutkami

Preden vzgojitelj prvič uporabi določeno lutko, mora vaditi pred ogledalom in si predstavljati, da so ogledalo otroci, on pa stoji pred njimi. Vedeti mora, da mora lutko gledati, kadar govori in reagirati s kimanjem in komentiranjem. Ob koncu vadbe je najbolje, če prosi kakšnega odraslega, da gleda njegovo predstavo, preden jo uporabi pred otroki.

Spodbujanje otrokove domišljije

Vzgojitelj ne sme nikoli prepričevati otroka, da je lutka živa. Tri- in štiriletni otroci imajo težave z razlikovanjem resničnosti in fantazije, saj verjamejo, da mora biti vse, kar se premika, tudi živo. Poklicni lutkarji bodo rekli, da s tem, ko priznamo, da lutka ni resnična, izgubi svojo magičnost. Vzgojitelji pa vedo, da to sploh ni pomembno. Otroci preprosto poznajo lutko kot predmet, s katerim ravna vzgojitelj in z veseljem odgovarjajo na njena vprašanja ne glede na to, kaj predstavlja.

Varno ozračje v igralnici

Kot pri vseh dejavnostih v igralnici mora vzgojitelj ohranjati varno in zaupljivo ozračje tudi tedaj, ko uporablja lutko. Lutka mora biti primerno predstavljena. Otroka nikoli ne silimo, da bi se dotaknil lutke, če tega ne želi. Prav tako ne vztrajamo, če ne želi govoriti z lutko. V tem primeru se naj vzgojitelj ponudi za posrednika med otrokom in lutko. Tako bo otrok vzgojitelju povedal, kar si ne upa lutki. Kadar otrok napačno odgovori na vprašanje, ki mu ga je zastavila lutka, mu ponudimo drugo priložnost ali mu pomagamo. Noben otrok se ne sme dobiti občutka, da je slabo opravil svojo nalogo, ko se je igral z lutko. (Crepeau in Richards, 2003)

3.5.5 Izdelava lutk

Ko izdelujemo lutke, moramo paziti na to, kakšen izraz ji narišemo na obraz. To je pomembno zaradi tega, da se takoj ve, kakšne karakterne lastnosti ima ta lutka in da tudi otrok ve, s kakšnim tipom lutke ima opravka.

Les in karton sta pogosta materiala, toda za mehke in gibljive glave se praviloma uporabljajo tekstil, kavčuk, in pena. V modernih lutkovnih igrah so zaželeni predvsem naravni materiali in materiali iz vsakdanjega življenja. Za delo v šoli ali vrtcu lahko uporabimo tudi lesene kroglice z narejeno odprtino, ki jo kasneje povežemo s telesom. Na to kroglice lahko z otroki narišemo obraze oziroma izraze lutk. (Zunker, 2001, str. 30)

Lahko uporabljano tudi kocke, kaj ovalnega ali trikotnega. Če obraz ne narišemo simetrično, deluje bolj živo. Z velikostjo in obliko nosu lahko pridemo do različnih profilov. Oči lahko so velike ali male, okrogle, podolgovate, kockaste ... Pomembne so tudi obrvi, ki veliko povejo o obraznem izrazu. Nekatere oči postanejo lepe šele, če jim dodamo očala. Oblika ustnic ni pomembna, pomembno je le, da jih pobarvamo z močno barvo. Frizura in brada dopolnijo lutkin izgled. (Zunker, 2001, str. 30)

3.5.6 Razvijanje lutkine podobe po korakih

Uporaba lutke predstavlja iluzijo, da lahko neživi predmeti vidijo, slišijo, govorijo, se premikajo in dihaajo.

Oči

Z nekaj izjemami imajo skoraj vse lutke oči. Že od nekdaj pravijo, da so oči ogledalo človekove duše, na lutki pa so najpomembnejši del obraza.

Ko se ljudje pogovarjajo, rečejo: »Prosim, glej me v oči, ko se pogovarjam s teboj!« Podobno velja, ko se človek pogovarja z lutko. Pri lepljenju oči na lutko morajo biti oči usmerjene naravnost. Tudi ko vzgojitelj upravlja z lutko, jo mora držati tako, da gleda proti otrokom. S tem vzgojitelj vzpostavi stik z otroki.

Usta

Nekatere lutke imajo premikajoča usta. Lutka brez ust lahko tudi govori, njen govor pa vzgojitelj nakazuje tako, da jo premika po določenem ritmu. Vzgojitelj mora lutko med govorjenjem premikati oziroma jo držati na miru, ko molči. Ob vsem tem pa mora lutka ohranjati stik z očmi otrok, saj bo le tako zanje predstavljala živ predmet.

Kadar vzgojitelj uporablja lutko, mora svoj glas prilagoditi lutkinemu premikanju. Če lutka kriči, mora vzgojitelj z lutko tako upravljati, da so njena usta široko odprta. Dejstvo je, da je pri lutkah najmanj zanimiva stvar to, da govori.

Hranjenje

Pri lutki poteka hranjenje po treh korakih: lutka najprej ugrizne, nato žveči in na koncu pogoltne. Z lutko, ki se prehranjuje, lahko vzgojitelj nauči otroke primerne vedenja pri mizi.

Zehanje

Lutke, ki zehajo, lahko precej pomagajo, ko pride čas za počitek. Nekatere lutke lahko zehajo s široko odprtimi usti, nekatere pa potihoma. V primeru, ko lutka zeha, izgubi očesni stik z otroki. Lutka se odpravi spat prav tako, kot to stori človek. Vzgojitelju lutka pomaga, da otroke pripravi na počitek, hkrati pa vpliva na njihovo razpoloženje.

Smrčanje

Otroci so navdušeni, ko lutka smrči. Ampak vzgojitelj smrčanja ne sme prikazati, preden ne pripravi otrok za počitek. Večino otrok pa ta zvok in igra tako navdušita, kar jih lahko odvrneta od počitka.

Kihanje

Lutka, ki kiha, je odlična za uporabo, ko vzgojitelj navaja otroke na uporabo robčkov pri brisanju nosa ali papirnatih brisač pri umivanju rok. Bolj ko je lutka glasna, bolj otroci uživajo.

Smejanje

Najboljša stvar, ki jo lahko počnemo z usti lutk, je smejanje. Lutke se ne smejiyo tako kot ljudje. Smejijo ali hihitajo se na različne načine: skozi zobe ali zaprta usta, na ves glas ...

Vzgojitelj mora pri izbiri smeha paziti na značaj lutke, saj se mora s smehom ujemati. Vzgojitelj lahko z lutko, ki se smeji, izkaže pohvalo otroku za opravljeno nalogo.

Glas

Vsi lahko govorimo v visokem, nizkem ali normalnem tonu. Visoke glasove lahko vzgojitelj uporablja za lutke živali, otroke in dojenčke. Globoki glasovi so primerni za velike živali, velikane in avtoritativne lutke. Vzgojitelj s primerno izbiro hitrosti glasu pripravi otroke, da poslušajo.

Kadar vzgojitelj želi, da se otroci umirijo in utihnejo, prične z lutko šepetati. S tem doseže, da postanejo otroci pozorni. Najbolj učinkovita lutka je tiha lutka. Ta lutka samo šepeta v vzgojiteljevo uho, saj je preveč sramežljiva. Vzgojitelj razloži otrokom situacijo, ti pa takoj postanejo uvidevni. Obstajajo tudi lutke, ki jih razume samo vzgojitelj. Lutke, ki nimajo glasu, komunicirajo z otroci z gibanjem, gledališkimi pripomočki in s svojim zunanjim videzom.

Izbira primerne glasu je pomembna zaradi dveh razlogov:

- Bolj ko je zanimiv glas, bolj so otroci osredotočeni v lutko. Lutkin glas veliko pripomore v doseganju cilja.
- Majhni otroci se učijo prepoznavati, imenovati in reagirati. Ko vzgojitelj dela z lutkinim glasom, je otrok pozoren na ton in hitrost, ko prepoznavlja čustva.

Telo

Odlična stvar glede lutk je ta, da potrebujejo samo tiste dele telesa, ki jih vzgojitelj potrebuje za določeno aktivnost. Tako ima lutka lahko samo glavo, samo glavo in roke, samo roke. Lutke, ki imajo roke in noge, so narejene tako, da se lahko premikajo, kar omogoča vzgojitelju, da z deli telesa upravlja in jih usmerja. To je pomembno za otroke, saj s tem dobijo vtis resničnosti gibanja lutke. (Crepeau in Richards, 2003)

3.5.7 Postavitev lutkovnega odra v igralnici

V igralnici je veliko možnosti, da vzgojitelj postavi lutkovni oder. Le-tega lahko postavi na knjižni polici, kuhinjskem pohoštju, delovnih mizah ipd. Ne glede na to, kakšen je oder, mora vzgojitelj otrokom vedno pokazati, kako ga uporabljati. Šele nato bodo otroci lahko sami igrali lutkovne predstave.

Kadar vzgojitelj sam sestavlja oder, mora upoštevati naslednje kriterije:

- oder mora biti stabilen in varen za uporabo oziroma primeren teži in velikosti povprečnega otroka v igralnici;
- za njim mora biti dovolj prostora za vsaj štiri otroke;

- vsaj ena njegova stran mora biti nižja ali višja, da ima vsak otrok priložnost nastopanja;
- imeti mora polico, t. i. lutkarsko igralno polico, za katero otroci predstavljajo in igrajo igro. (Crepeau in Richards, 2003)

3.5.8 Otroci izdelujejo lutke

Izdelovanje lutke mora biti starosti otroka primerna aktivnost. Kadar je otrok že sposoben sam narediti preprosto lutko, je pomembno, da spodbujamo njegovo kreativnost s še težjimi izdelki. Vsak otrok mora dobiti priložnost, da izbere in tudi izdelava lutko, ki je po njegovem okusu

Z izdelovanjem lutke otroci razvijajo sposobnost zaznavanja z dotikom ter vadijo in razvijajo svoje motorične sposobnosti. Takšna aktivnost spodbuja otrokovo kreativnost ter spodbuja in izboljša otrokovo samopodobo. Otrok lahko postane lastnik lutke, kar ga spodbuja k sodelovanju v novih ali podobnih aktivnostih.

Izdelovanje lutk je odličen projekt za spodbujanje otrokove kreativnosti. Ko otroci izdelujejo svojo lutko, se lahko zgodi, da ne bodo zadovoljni z rezultatom, saj bo drugačna od vzgojiteljeve lutke. Otroci so lahko tako razočarani, da zavrnejo nadaljnje sodelovanje. V tem primeru mora vzgojitelj pokazati otrokom, na kakšne načine lahko uporablja lutko. S tem vzgojitelj spodbudi in navdihne otrokovo kreativnost. Bolj pestro izbiro materiala izbere vzgojitelj (različne tkanine, barve in dodatki), bolj pestre možnosti ima otrok pri izdelavi lutke.

Vzgojitelj mora imeti pravilen pristop do otrok, ko izdeluje lutke. Mora jim biti v pomoč ravno toliko, da ne bodo razočarani, temveč bodo ohranili motivacijo. Otrokov izdelek mora pripadati otroku, ki ga je naredil, saj bo s tem čutil ponos in zadovoljstvo. (Crepeau in Richards, 2003)

3.5.9 Izbira lutke

Nekatere lutke so narejene za otroke, nekatere pa za odrasle. Edino merilo, ki je pomembno, je njihova velikost. Tako ne smejo biti lutke za otroke prevelike, odrasli pa naj ne bi uporabljali premajhnih. Če je lutka neudobna, bo neprimerna za uporabo. Pri izbiri lutke se včasih zgodi, da najdemo lutko, ki nam je všeč, zato jo kupimo. Po drugi strani pa zaman iščemo lutko za obravnavo določene knjige oziroma zgodbe. (Crepeau in Richards, 2003)

3.6 Razumevanje dramske igre

Domišljajska igra je premalo cenjena. Zaradi učnih ciljev so igralnice za dramsko igro priče izginjati. Igre pretvarjanja so bile vedno v ozadju in nikoli ni obstajal močen dokaz, da bi se otroci in odrasli v vzgojno-izobraževalnih in drugih ustanovah vključevali v domišljajsko igro. Po drugi strani pa so starši doma vedno spodbujali prav takšno igro in se tudi sami vključevali vanjo.

Dramske igre se vzgojitelji in učitelji izogibajo in celo pripravnik se bo raje lotil poučevanja glasbe kot pa dramske igre. To vključuje tako osebne kot pedagoške pomisleke, ki so običajno posledica negativnih izkušenj z dramsko igro in neuspeha. Prav tako sta ideja in razumevanje dramske igre v izobraževanju težavna, ker pogosto igro otrok enačimo z dramsko igro odraslih.

Namen dramske igre v izobraževanju ni ustvarjanje otroka kot igralca, kot tudi ni namen športne vzgoje, da bi otrok postal telovadec ali atlet. Z dramsko igro popeljemo otroka v svet domišljije in ustvarjalnosti, ki mu bosta pomagali doseči socialne, kognitivne in jezikovne spretnosti. Drama govori o naši človečnosti in nam pomaga razumeti svet okoli nas. (Hendy in Toon, 2001)

3.6.1 Začetki dramske igre

»Pretvarjanje sebe« je ena izmed aktivnosti, s katero lahko opazujemo obnašanje otrok v odraščanju. Če vprašate katerega koli odraslega, katere igre so se igrali kot otroci, bodo odgovorili: zdravnike in medicinske sestre, indijance in kavbojce, mamice in atije, frizerje ipd. Igra »pretvarjanje sebe« se lahko prične pred drugim letom otroka in se nadaljuje vse do pubertete. Velikokrat služi dramska igra kot uporaben načrt za spodbujanje osebnega, socialnega in čustvenega razvoja. To je pravzaprav moč njene uporabe, ampak ni nobenega dokaza, da otroci, ki doživijo izkušnjo v dramski igri, povežejo vloge z vsakodnevnim življenjem. (Hendy in Toon, 2001)

3.6.2 Namen dramske igre

Kaj je namen vključevanja v dramsko igro? Če to ne bo spremenilo obnašanja in odnosa otrok, zakaj jih sploh vključevati v igro? Ko so majhni otroci vključeni v dramsko igro, prevzamejo in manipulirajo z identiteto in ne samo z vlogo, ki jim je dana. Odigrajo ideje in karakteristike svoje kulture in svojega okolja. Kratki scenariji, ki jih otroci odigrajo na igralnih in dramskih kotičkih ter doma, temeljijo na aktivnostih, oblekah in govoru, ki je povezan z znanjem in individualnimi izkušnjami.

3.6.3 Otrokova potreba po zgodbah

Zgodbe niso namenjene določenemu času zabave, ampak so celoten element otrokovega učenja. Vključevanje v zgodbe z odraslimi ponuja otrokom tudi model za intonacijo in ritem jezika, poslušanje govora razumevanje vzorca in ritma razgovora.

Zgodbe so sestavni del človeškega obstoja in otrokovega odraščanja. Da pridobimo otrokovo pozornost, mora imeti zgodba zgradbo in vsebovati določen problem, hkrati pa biti otroku zabavna in tudi povečati njegovo radovednost. Prav tako mora obogatiti njegovo življenje in motivirati njegovo domišljijo. Ustvarjanje zgodb skupaj z vzgojiteljem je aktivnost, s katero se razvijajo otrokove ustvarjalne sposobnosti.

Otroci so sposobni, da sami preizkusijo težke besede in se z njimi v igri tudi poigrajo. Skozi reševanje problema in ustvarjanje dogodka v igri, otroci sami izoblikujejo razumevanje sveta okoli sebe. Otroci so po naravi polni domišljije, ampak domišljija zahteva spodbujanje in vzgajanje. Kadar dajejo odrasli v izobraževanju večji pomen papirju in pisalu, se zgodi, da igra vlog in domišljajska igra nista cenjeni, otroci pa pričnejo verjeti, da takšna aktivnost ni pomembna.

3.6.4 Razumevanje dramske aktivnosti

Dramska igra od 0 do 6 let

Ukinitev dvoma

Večina otrok je zmožna v zgodnjem otroštvu ločevati med igro »pretvarjanja« in realnostjo. Igra »pretvarjanja« zahteva, da otrok odigra »kot da je«.

Dramsko obnašanje

Zgodnje formiranje igre običajno prikazuje »to se dogaja meni« in »jaz delam de se to dogaja«, kar lahko opazujemo pri dojenčkih, ko imajo leti željo, da premikajo svoje noge in roke ter na takšen način eksperimentirajo z premikanjem in prostorom. To zgodnje ustvarjalno eksperimentiranje z boksanjem, razširjanjem prstov in rok, seganje proti objektom, ki so vidni in nevidni je nekaj več od posnemanja. Otroci postanejo prevzeti z občutki, ki jih takšne aktivnosti ustvarijo.

Igra je naraven proces, v katerega se otroci želijo vključiti. Že zelo zgodaj oponašajo ljudi okoli sebe. Iz te imitacije se razvijeta igra pretvarjanja in domišljija. Kot dojenčki otroci oponašajo obrazno mimiko, sčasoma pa oponašajo in rekonstruirajo dogodke, ki so jih doživeli. Kmalu skozi domišljijško igro ne samo kopirajo, ampak tudi dodajajo svoje ideje. V svojem domišljijškem svetu doživljajo stvari, ki jih v resničnem življenju ne morejo.

Opazovanje igre pretvarjanja nam pokaže, kako otroci razumejo svet ter kako nadzirajo in usmerjajo dogodke. Otroci manipulirajo z aktivnostmi in dogodki, da ustvarijo nov svet. Igra omogoča otrokom, da razumejo, kakšne so stvari v realnosti in kakšne v igri pretvarjanja.

Zaključek

Otroci ne potrebujejo igre pretvarjanja kot nagrado, temveč kot pravico. Vzgojitelj mora biti previden pri vključevanju igre »pretvarjanja« v igralnico, saj mora biti kvalitetna in primerna otrokom. Ob tem mora vzgojitelj predvsem upoštevati otrokove potrebe.

Kadar delamo z otroci, moramo biti opazovalci in ob tem previdno poseči v igro, da se bodo otroci v domišljijem svetu počutili varne in sproščene. (Hendy in Toon, 2001)

3.6.5 Razumevanje vloge pretvarjanje sebe

Vsi smo seznanjeni z vlogami, ki jih igramo v našem vsakdanjem življenju. Lahko smo matere, očetje, medicinske sestre, učitelji, sinovi, hčere, žene, itd. Vse to od nas zahteva, da se postavimo v različne vloge in pozicije. Ko igramo situacije, ki so onstran resničnega življenja, se veliko naučimo tudi o sebi. (Hendy in Toon, 2001) Podobno velja tudi ta otroke.

Vloga otrok

Predšolski otroci skozi odraščanje iščejo svojo identiteto v resničnem življenju in so v procesu, v katerem spoznavajo sami sebe. Igrali bodo vloge, ki jih lahko vzgojitelj podpre s kostumi, v katerih bodo našli smisel izbrane identitete in odgovornosti. Ko so otroci oblečeni v kostume, imajo svobodno voljo, da odigrajo vlogo, ki jo narekuje kostum.

Igra vlog doma

Vloge, ki jih otroci prevzamejo, so po navadi predstavljene nekemu občinstvu. Malčki, mlajši od dvanajstih mesecev, bodo odigrali svojo vlogo za odrasle tako, kot da bi se trudili, da bodo dobili potrditev in spodbudo. Starši morajo takšno obnašanje spodbujati, saj otrok tako dosega stopnjo razvoja v igranju vlog in spoznavanju samega sebe. V približno enakem starostnem obdobju se igra stopnjuje z uporabo materialov. Kartonasta škatla postane avto, odeja, ki jo vrže otrok preko mize, postane šotor itd. Vsakodnevni objekti se preobrazijo in otroci igrajo dogodke, ki so jih sami doživeli ali so jim pomembni. Otroci sprejemajo in sodelujejo v »pretvarjaj se« igri že v zgodnjih letih. To nam pove, da imajo razumejo pomen »pretvarjanja sebe« in svojega pravega jaza. Ko otrok vstopi v igro, vstopi v svet pretvarjanja sebe. To dejstvo govori, da že zelo majhni otroci lahko igrajo več vlog v igri. (Hendy in Toon, 2001)

Otroci, ki igrajo »pretvarjanje sebe«, niso vključeni v igro v smislu gledališča. Ne otroci in ne odrasli niso igralci, ko prevzamejo vloge v začetkih igre. Igra »pretvarjanje sebe« je lahko opisana kot otroci, ki so vključeni v različne tipe obnašanja in dogodkov (igra vlog). Bistvo igre vlog je v tem, da se lahko nekdo pretvarja, da je druga oseba v določeni situaciji. To ni sposobnost igranja v umetniškem smislu. Otrok se v igri dosega višjo stopnjo razvoja, kar pomeni, da se obnaša, kot da je za glavo višji od samega sebe. (Hendy in Toon, 2001)

Primer 'pretvarjanja sebe'

Vnukinja je izrazila željo, da bi se z babico igrali šole. Babica je bila presenečena, ko je vnukinja izrazila željo, da bo ona učiteljica in babica učenka. Igra ni vključevala poučevanja snovi, ampak samo določene dele dneva (odmor, malica, preverjanje prisotnosti in čas za odhod domov). Vnukinja je skozi igro trdo delala, da bi bilo vse narejeno popolno in kadar ni bilo pravilno, je babico okarala. Ta primer kaže, kako otrok potrebuje podoživetje resničnih življenjskih situacij v varnem okolju. (Hendy in Toon, 2001)

3.6.5 Prisotnost odraslega v sociodramski igri

Pogosto se zgodi, da nevsiljena prisotnost odraslega stopnjuje igro »pretvarjanja«. Da vključevanje odraslega v otroško igro stopnjuje njeno raznolikost, so dokaz mame ali očetje, ki od časa do časa sodelujejo pri otrokovi igri. Včasih pa se lahko zgodi, da starši ali drugi odrasli, ki se vključijo v igro s svojimi idejami, niso otrokom vedno v pomoč. Z novimi idejami in s spraševanjem preveč vsiljenih vprašanj je otroška igra lahko prekinjena.

Hendy in Toon, (2001) sta opisala primer ene od odigranih iger, kjer so preverjali pozitivne in negativne učinke vključevanja odraslega v otroško igro. Otroci so bili stari približno tri leta in pol. Namen igre je bil uporaba ekrana za ustvarjanje televizijskih programov. Televizijski ekran je bil izdelan iz kartona in plastične folije, pripravljeni pa so bili še stolčki in televizijski daljinec. Otrokom so odrasli najprej razložili, kako televizija dela, nato pa demonstrirali dogajanje na televizijskem ekranu.

Potem, ko so se odrasli umaknili iz igre, so otroci postali bolj radovedni in drzni. Svojo igro so odigrali brez dialoga in kakršnekoli zgodbe za »televizijskim ekranom«. Otroci so spoznali, kaj vse se lahko počne z novimi materiali, ob tem pa se je razvijal njihov čut za raziskovanje in poizvedovanje. Napredovali so do te mere, da so sami nadaljevali igro in ob tem postali še bolj kreativni.

3.6.6 Nenadzorovana igra

Prav tako obstaja možnost, da otroke in igralni kotiček pustimo popolnoma nenadzorovanega, igro v njem pa nevedeno. Čeprav nekateri strokovnjaki trdijo, da so tematski kotički najbolj primerni prostori za produktivno igro vlog, lahko pride do nasilnega in nesocialnega vedenja otrok. Temu se je možno izogniti tako, da se igralni kotički ustvarijo skupaj z otroki. Če se otroci ne počutijo kot soustvarjalci in solastniki aktivnosti, ne bodo razumeli, na kakšen način se naj igrajo.

3.6.7 Pretvarjanje sebe v socialno dramski igri in tematsko fantazijski igri

Pretvarjanje v tematsko fantazijski igri spodbuja otroke v domišljijski in kreativni svet, saj otroci ustvarjajo zgodbe, ki jih še niso slišali. Pri igri otrok pride velikokrat do spontanega improviziranja, velikokrat pa se njihova reakcija nanaša na osebne izkušnje. Problemi, ki se pojavijo v določeni situaciji, dovoljujejo otrokom, da sami raziskujejo svoje reakcije. Kadar se igrajo zdravnike, medicinske sestre ali druge poklice, prevzamejo določeno vlogo kot odrasel »strokovnjak«. Otroci, vključeni v igro »gašenje ognja«, se pretvarjajo, da so gasilci in posnemajo njihovo delo – z vodo se borijo proti ognju.

3.6.8 Lutkovna predstava

Lutke in lutkovne predstave so zelo uporabne, saj zavarujejo igralca z anonimnostjo. Otroci, ki imajo težave s samozavestjo in so običajno sramežljivi, več tega problema nimajo, saj se skrijejo za lutko. (Hendy in Toon, 2001)

Tabela 2: Priprava dramskega kotička z naslovom Trije medvedki

JEZIK

- Naredi kopijo časopisa (»medvedji dnevnik«).
- Predlagaj knjige s knjižne police (nekaj primerne za g. in go. Medved in nekaj za dojenčka Medvedka) – iztočnica za pogovor na temo KAKO DOBRO BEREJO MEDVEDKI.
- Izdelaj nakupovalni seznam za Medvedke.
- Napiši knjigo o medvedji poeziji, da se jo lahko postavi na knjižno polico.

MATEMATIKA

- Zberi različno oblikovane in velike pakete kosmičev (morajo biti oblepljeni z napisom KOSMIČI).
- Zberi jedilni pribor in porcelan različnih velikosti (za razumevanje velikosti, za igro v hiški).
- Poišči različne velikosti pohištva in ga na mizi uredi po velikosti.
- Poišči hrano v različno velikih pločevinkah in jih uredi v skupine po tri.

ZGODOVINA

- Pogovori se z otroki, ali je hiša stara ali nova. Če je nova, kakšna je? Če je stara, kakšna je?
- Naredi slikanico, v kateri bodo babica Medvedka, dedek Medved, prababica in pradedek (iztočnica za pogovor o oblačilih nekoč).
- Napiši zgodbo o velikih in pomembnih medvedih v preteklosti – za knjižno polico.

TEHNIKA IN OBLIKOVANJE

- Oblikuj alarm za vlomilce v hiši Medvedkov.
- Naredi zvonec za hišo Medvedkov.

UMETNOST

- Nariši portrete Medvedov za slike v hiši.
- Nariši umetniško sliko za hišo Medvedov.
- Nariši sceno, ki se dogaja zunaj hiške in jo prilepi v okno.

NARAVA

- Eksperimentiraj z žiti ali drugimi semeni, da ugotoviš, iz česa nastanejo najboljši kosmiči.
- Naredi seznam rastlin in živali, ki jih najdeš v bližini hiše Medvedkov.
- Ustvari seznam strupenih rastlin, ki jih dojenček Medvedek ne sme zaužiti.
- Posadi nekaj rastlin, da bo zrasla hišna rastlina za hišo Medvedkov (zalivajo jo lahko otroci, ki se bodo igrali v hiši).

GEOGRAFIJA

- Pogovori se o okolici hiše Medvedkov (npr.: ali je hiša blizu reke, jezera, gozda, ali je zgrajena na hribu ali v dolini).
- Skupaj z otroki ugotovi, kako se uporablja kompas, tako da ga bodo lahko Medvedki uporabljali na sprehodih.
- Nariši zemljevid, s katerim si bodo medvedki pomagali pri izbiri poti v gozdu.

GLASBA

- Ustvari glasbo Medvedkov, ki bo igrala v njihovi hiški.

(Povzeto po Hendy in Toon, 2001)

3.6.9 Vzgojiteljevo poseganje v igro

Otroci se igrajo v različnih vlogah Medvedkov, prav tako pa lahko uporabljajo predmete, ustvarjene za hiško. Sami bodo ustvarili potek zgodbe. Vzgojitelj se lahko ob tem vključi v igro z vlogami:

- kot policistka, ki zaslišuje medvedke, potem ko so izginili;
- kot mama, ki se pride na obisk opravičit;
- kot graditelj, ki želi kupiti gozd v bližini njihove hiške, da bi postavil in zgradil hiše (objekte);
- kot novinar za »Medvedji dnevnik«;
- kot eden izmed medvedkov, ki da nekaterim otrokom možnost, da obiščejo hišo v drugi vlogi (te izmenjave bodo omogočile priložnost za pogovor, izmenjevanje idej, raziskovanje, opisovanje dogodkov, pogovor o svojem mišljenju in čustvih ipd.). (Hendy in Toon, 2001)

3.6.10 Dramski zbor in dramski krožek

Dramski zbor so oblikovane in strukturirane priprave, ki jih lahko vzgojitelj uporabi, da pridobi otrokovo pozornost v obliki vprašanj, dogodkov, dilem. Ob tem mislimo na »vzgojitelja v igri, vroči stolček in zamrznjen prostor«. Te priprave lahko vzgojitelj uporabi, kadar želi izpostaviti določen problem, ki bi ga drugače zanemaril.

Ob zamrznitvi prostora vzgojitelj omogoči, da se otroci osredotočijo na določen problem. Vloga vzgojitelja v igri je pomembna, saj se skozi dramo odrasla oseba obnaša, kot da je nekdo drug. Kadar odrasla oseba to počne ne glede na čas, se na nek način zaveže drami. Slednje pa omogoči in pomaga tudi otrokom, saj se zavežejo zgodbi in svoji vlogi. Vloga odraslega v dramski igri ni samo vstop v igro in predstava, ampak vedenje, ki je skladno z vlogo. Takrat govorijo besede nekoga drugega zato, da bi dosegli pravičen pomen zgodbe. To je priložnost za odraslega in otroke, da se odpovejo običajni vlogi in statusu ter »zažarijo« v novem besedilu.

Pri vročem stolčku pa imajo otroci priložnost, da postavljajo vprašanja odraslemu ali komu drugemu, ki igra vlogo povezano z dramo ali zgodbo. Na začetku drame lahko vzgojitelj uporabi vroči stolček za zbiranje informacij, med dramo ali na koncu nje pa ga lahko uporabimo za izpraševanje karakterjev glede motivacije, odločitev in občutkov. (Hendy in Toon, 2001)

Kadar otroci delajo z že znano zgodbo iz slikanic in drugih knjig, vzgojitelj uporabi dramski zbor za:

- ponovitev ali obnovo zgodbe;
- raziskovanje pomembnih dogodkov v zgodbi;
- razširitev zgodbe;
- spremembo poteka dogodkov v zgodbi;
- raziskovanje neznanega oziroma tistega, kar nam besedilo ne pove.

Za novo zgodbo lahko uporabimo dramski krožek, da ustvarimo otroško predvidevanje glede zgodbe. V obeh primerih dela vzgojitelj z besedilom, vendar dovoljuje otrokom, da interpretirajo zgodbo po svoje. Otroci ne želijo samo obnoviti že poznane zgodbe, temveč želijo biti ustvarjalci zgodbe, ki jo lahko spremenijo, z njo manipulirajo in jo razširijo. (Hendy in Toon, 2001)

3.6.11 Dramsko znanje in spretnosti

Otroci bi morali biti vključeni v ustvarjalno igro (dramo), saj jim to omogoča razvoj splošnih spretnosti, znanja in razumevanja.

V ustvarjanju in vključevanju v dramo bi otroci morali imeti priložnost za:

- vključevanje v domišljjsko zgodbo, vlogo in situacijo;
- raziskovanje in razumevanje razlike med pretvarjanjem in realnostjo;
- povezovanje z vlogami, ki so jih prevzeli drugi, vključno z odraslimi;
- komuniciranje z uporabo telesa, prostora, premikanja in jezika;
- raziskovanje idej in zgodbe;
- ustvarjanje zgodb;
- komuniciranje ob predstavitvi svojega dela.

Ob reagiranju na dramo bi otroci morali imeti priložnost, da:

- razmišljajo o svojih dramskih izkušnjah;
- si zapomnijo dramske aktivnosti in določene akcije;
- se identificirajo v okviru določenih karakterjev in akcij;
- ovrednotijo svoj in prispevek drugih k drami;
- ogledajo predstavo svojih sovrstnikov, večjih šol, skupnosti in gledališč.

V okviru doseganja osebnih in socialnih spretnosti mora drama nuditi priložnost za razvoj:

- samozavesti in zaupanja v samega sebe;
- govornih in slušnih sposobnosti;
- čuta za poizvedovanje;
- zmožnosti sodelovanja v skupini ali z vrstnikom;
- zavedanja, da ima vsak svoje mnenje;
- razumevanja moralnih in socialnih dilem;
- razumevanja vzroka in posledic. (Hendy in Toon, 2001)

Pri načrtovanju drame se mora vzgojitelj ozirati na otrokov razvoj kognitivnih in socialnih spretnosti, vključno z njegovimi izkušnjami z dramo. To vpliva na zastavljene cilje in napredek. Zastavljanje ciljev je neko vodilo in mora biti prilagojeno otroškim potrebam.

Doseganje razvoja pri otrocih, starih od 4 do 5 let:

- uporaba pripovedk in zgodb v njihovi igri;
- obnoviti pripovedke in teme ter hkrati razširiti njihovo kompleksnost;
- razširiti vloge, ki so jih prevzeli (karakterji iz knjig in s televizije);
- uporaba predmetov brez lastnosti, ki bi asociirale na drug predmet;
- sodelovanje z ostalimi in zmožnost individualnega dela;
- samostojno in s pomočjo odraslih ustvariti in obnoviti zgodbe;
- poznavanje dramskih priprav (vroči stolček, zamrznjen prostor, vzgojitelj v igri);

- uporaba zbora za komuniciranje (zavedanje, kako uporabljati svoje telo, prostor in premikanje za komuniciranje; zmožnost govorjenja z odraslimi in ostalimi otroci);
- uporaba dramskega zbora za raziskovanje zgodbe;
- delo v parih ali skupinah;
- predstaviti svoje delo ostalim (zadovoljiti potrebe občinstva in komunicirati z njim).

Priprava za otroke, stare od 5 do 6 let:

- igranje igre vlog v igralnih koticih;
- uporaba kostumov;
- poslušanje odraslih pri pripovedovanju zgodb (ustno in iz knjig; zgodbe lahko popestri vzgojitelj z lutko);
- delo z lutkami;
- učenje pesmi in rim;
- sodelovati v spontani dramski in domišljijiški igri (vključno z vzgojiteljevo podporo in vzgojiteljem v igri);
- priprava kratkih predstav za vrstnike in starše;
- delo z enostavnimi načrtovanimi dramskimi igrami.

Napredek pri otrocih, starih od 5 do 6 let. Ta starostna skupina bi morala :

- ustvariti bolj zahtevne pripovedke z večjim številom karakterjev in aktivnosti;
- z mimiko upodobiti manjkajoče gledališke rekvizite;
- delati samostojno v kooperativni smeri;
- ustvariti in samostojno obnoviti zgodbe ter deliti kratke scene z drugimi;
- uporabljati dramske priprave za raziskavo zgodbe in konteksta;
- predstaviti svoje delo drugim. (Hendy in Toon, 2001)

3.6.12 Dramatizacija zgodbe in ustvarjalna igra

Zgodba in igra sta tako medsebojno povezani, da ju običajno ne moremo ločiti.

Otroške zgodbe izvirajo iz njihove dramske igre, ki lahko sčasoma postane otrokov način izražanja in ustvarjanja neke zgodbe. Mnogokrat je igra interpretirana kot zgodba, saj se prične z »Nekoč, predavnimi časi ...«.

Pripovedovanje zgodb je kulturna aktivnost, ki se je lahko naučimo s sodelovanjem in prakso. Kadar govorimo o otroškem pripovedovanju zgodb, dramatiziranju in igri, govorimo o individualnih aktivnostih. Vpliv iger na otrokov mentalni razvoj pa se kaže v razmišljanju, čustvih, volji idr.

Majhni otroci čutijo veliko potrebo, da so s svojimi sovrstniki in se z njimi igrajo. Vendar pa jih je pri tem potrebno voditi. Dobra zgodba je začetna točka za medsebojno (skupno) otroško igro.

Ljudske pripovedke in tradicionalne zgodbe so odličen pripomoček za podpiranje kulturnega razvoja otrok, saj dajejo globlji pomen osnovnim temam in pojmom. Struktura zgodbe, njena ritmičnost, zgradba in stopnjevanje dogodkov vključujejo otroška čustva. Rezultat le-tega je, da otroci sami najdejo rešitve in boljše razumevanje, hkrati pa se naučijo moralnih lekcij. Preproste zgodbe imajo pozitiven učinek, saj si jih otroci lažje zapomnijo.

Dramatizacija zgodb in uporaba lutk spodbujata ter podpirata mentalni razvoj in učenje. Ob tem vzgojitelji uporabljajo metodo učenja, s katero se razvijajo različne ustvarjalne aktivnosti, kot so: sanjarjenje, fantazija, domišljija, pretvarjanje in druge aktivnosti. Cilj je razvoj samega sebe ob sodelovanju v medsebojni oziroma skupni igri. (Hendy in Toon, 2001)

3.7 Dramatizacija zgodbe in otroška izkušnja (ali kot otrokova izkušnja)

V izobraževanju je zgodba ali pravljica velikokrat podana kot primer –material, s katerim prikažemo pravilno sliko o resničnosti življenja. Ob opazovanju otrok so mnoge študije dokazale, da otroci, ki vedo, kako se morajo pravilno obnašati, takšno obnašanje v resničnem življenju ne znajo prikazati oziroma demonstrirati.

Otroci ne pridobijo primerne znanja glede resničnega življenja skozi zgodbe, ampak spoznavajo, kako bi naj bilo resnično življenje interpretiran in razumljen. Življenjske izkušnje otrok so velikokrat omejene. Takšne zgodbe spodbujajo razvoj interpretacije, hkrati pa so dialogi, konflikti in pogajanja pomembni v igri. Dramski dogodki in ritmično premikanje pomagajo otrokom, da vstopijo v svet domišljije ter mentalno in čustveno podpirajo junake v zgodbi oziroma se čutijo z njimi čustveno povezane.

Pripovedovanje zgodb je individualna aktivnost, četudi je povedana skupini otrok; dramatizacija zgodbe je skupna aktivnost. Dramatizacija zgodbe pomeni, da smo »znotraj« dogodkov in ne »zunaj«. Otroci lahko ideje avtorjev zgodb tudi razširijo, izoblikujejo, olepšajo in najdejo nove ideje. Drama je metoda, s katero se gradi skupen svet skozi konflikte, dialoge, raziskovanja, nove izkušnje in pogajanja. Dramatizacija z odraslimi omogoča priložnost za opazovanje in igranje spretnosti. Zgodbe otroke motivirajo in dajejo vsebino otroški igri. (Bredikyte, 2000)

3.7 Komunikacija v gledališki in lutkovni dejavnosti

Komunikacija poteka s pomočjo nekega medija ali prenosnega sredstva. Za človeško komuniciranje so to verbalna, neverbalna ali tehnična sredstva, na primer jezik, mimika, kretnja. Sredstva, ki jih uporabljamo za prenos sporočila, imenujemo tudi komunikacijski kanal.

V vzgojno-izobraževalnem procesu, kjer načrtujemo doseganje ciljev s pomočjo metode lutkovne in gledališke igre, komunikacijski kanal poleg lutke predstavljajo še druga dramska izrazna sredstva.

Področje gledališča je pravzaprav najbolj svobodna oblika otrokove ustvarjalnosti, ker praktično nima meja: kreativna gledališka vzgoje je med vsemi estetskimi panogami ena izmed najbolj kompleksnih, saj vključuje vrsto izraznih sredstev. Otroci lahko izražajo svoje občutke, misli ter odnos do okolja in ljudi z lutkami, maskami, mimiko, s pantomimo, z gibom, improvizirano igro, jezikovnim ustvarjanjem, glasbo. Vse te dejavnosti se lahko odvijajo pri pouku z uresničevanjem vzgojno-izobraževalnih ciljev ali pri interesni dejavnosti. (Korošec, 2007a)

V kreativni gledališki vzgoji ni oddajnik le učitelj, kot je to večinoma pri klasičnem pouku. Gre za medsebojno vplivanje vseh udeležencev. Komunikacija je dvosmerna v odnosih učenec–učitelj, učitelj–učenci in učenec–učenec. Gre za svojevrsten pretok energije v vseh smereh. Prav posebna komunikacija pa poteka pri delu z lutko, kjer je lahko učitelj oddajnik v odnosu do otrok, sporočila pa oddajajo tudi otroci učitelju. (Korošec, 2007a)

3.7.1 Možnosti za individualizacijo

Z dejavnostmi otroku dovolimo, da razmišlja po svoje, da misli drugače in se izraža na njemu lasten način. Spodbujamo kreativnost, nastanek novih, izvirnih sporočil. Spoštujemo in sprejemamo izkušnje otrok in ne vsiljujemo lastnih. V komunikaciji sprejemamo in priznavamo njegovo individualnost. Vsakemu posameznemu otroku omogočimo, da razvija svoj stil in način komunikacije. Napačnih verbalnih in neverbalnih sporočil ni. Vsak ima svoj način izražanja, ki se mora spoštovati.

»Pri tem načinu dela izhajamo iz čiste, primarne otroške igre, ki ji dodamo zunanje cilje in obliko. Gre za ohranjanje otroške kondicije.

Otrokovo predgledališko čutenje igre je neobvezno, čisto in improvizacijsko v najboljšem pomenu besede.« (Korošec, 2007a, str. 2)

3.7.2 Oblike dela

Skupinska oblika

V spontani igri otroci svobodno oblikujejo skupine, znotraj katerih raziskujejo ali rešujejo zastavljeno nalogo s sodelovanjem in kreativnostjo. Pri načrtovanih dejavnostih pa vzgojitelj vnaprej oblikuje skupine, kjer se otroci navajajo na sodelovanje, sprejemanje, spoštovanje in spodbujanje. Vsak vzgojitelj, ki je delal v takšnih skupinah, ve, da se naredi več prav zaradi sodelovanja.

Vsako delo mora potekati v ustvarjalnem, sproščenem vzdušju in kar je zelo pomembno – sodelovati morajo vsi otroci.

Individualna oblika

Pri individualni obliki gre za komunikacijo vzgojitelj–otrok. Otrok pri individualni improvizaciji išče razsežnost svojega telesa in verbalnih sposobnosti. Individualna oblika se pojavlja tudi pri ustvarjanju z lutkami. Otrok najprej vzpostavi odnos do nastajajoče lutke.

Frontalna oblika

Frontalne oblike je najmanj, vendar jo praviloma uporabimo, ko želimo animirati vse otroke hkrati. Za ugoden potek dejavnosti začnemo delo v krogu, ki omogoča nemoteno komunikacijo v vseh smereh. Če dejavnost dopušča, si lahko otroci poiščejo svoj prostor, kjer se počutijo varno in udobno. Tako so sproščeni in zato lažje vzpostavijo stik z vzgojiteljem in ostalimi otroki. (Korošec, 2007b)

3.7.3 Lutka – komunikacija skozi metaforo

»Lutkovna umetnost izvira iz davnih ritualov. Vsi obredi pa so nekakšna komunikacija med ljudmi in energijo, ki je ne obvladujemo, vendar čutimo. Ta komunikacija se odvija s stiliziranimi gibi, glasom in vizualno pojavnostjo, bodisi v kostumu, maski ali oblikovanem predmetu /.../. Predmet, oblikovan s človekovo voljo, dobi nov simbolični pomen, postane novo bitje, osebek: metafora. Kako? S prenosom lutkarjeve energije v predmet, ki ga oživlja s svojim pogledom in z rokami. Lutkar verjame v čarobno preobrazbo, veruje v moč lutke.« (Majaron, 2000, str. 33)

Lutkar in vzgojitelj verjameta v moč lutke. Lutka je vzgojitelju v veliko pomoč pri posredovanju vzgojno-izobraževalnih vsebin. Velikokrat lahko pomaga vzgojitelju pri motiviranju otrok, saj otroci lutki zaupajo. Lutka je ena izmed njih, ima iste želje, strahove, težave. Čeprav lutko vodi odrasla oseba, ji otroci popolnoma zaupajo. To je magična moč lutke. (Korošec, 2007b)

Že prvi dan, ko pridejo otroci v vrtec ali v prvi razred osnovne šole, jih sprejme lutka. Oseba – navihana, razigrana, radovedna, živahna, žalostna – prav takšna kot oni. Ta lutka je z otroki in z učiteljem/vzgojiteljem skoraj vsak dan, ob različnih priložnostih. Prizori so vedno improvizirani in prilagojeni spodbudam otrok. Mnogokrat lutka lahko reši vzgojitelja iz zagate. Prav neverjetno je, kako otroci lutki verjamejo. Verjamejo, da lutka spi, da jih gleda, da se z njimi uči, da jih posluša. (Korošec, 2007b)

»Vemo, da otrok lažje vzpostavi kontakt z lutko kot z vzgojiteljico, včasih celo s starši. To lahko razložimo le na energetske ravni in z otrokovim strahom pred odraslim, negotovostjo v vzpostavljanju komunikacije, ki mu jo posrednik, lutka, zelo olajša. In prav to poskušamo izkoristiti, da otrok na manj stresen način sprejema okolje, v katerem živi in sporoča svoj odnos do njega.« (Majaron, 2000, str. 33)

Vzgojitelj se lahko preko lutke otrokom približa in pridobi njihovo zaupanje. Postane nekdo drug, ustvarjalec nečesa magičnega. Vidijo ga kot osebo, ki prinaša veselje, zadovoljstvo in vznemirjenje. Vzamejo ga za svojega in z njim lahko delijo veselje in žalost. To je pa nekaj, kar si vzgojitelj najbolj želi in s čimer lahko največ pridobi. (Korošec, 2007a)

Pri delu z lutko poteka dvosmerna komunikacija med vzgojiteljem in otrokom preko posrednika – lutke. Vzgojitelj se z lutko v roki obrača na otroka, le-ta pa bo skozi lutko (morda animacijo svoje igrače) reagiral in poskušal izraziti svoje mnenje. (Majaron in Korošec, 2002, str. 38)

Vzgojiteljeva preprosta lutka lahko otroka vodi k ustvarjalnosti. Lutke, ki jih izdelajo otroci, so lahko zelo preproste. Bolj od zunanjega videza lutke je pomembno, kaj otrok do nje čuti. lutka, ki ni oživela v predstavi, ni dosegla svojega namena. Ne sme se zgoditi, da bi lutka obtičala na razstavnem prostoru, ne da je bila oživljena. Osnovno izhodišče uporabe lutke je komunikacija in sporočanje z njo. Prav ta komunikacija pa nam prinese nove kvalitete v medsebojne odnose. (Korošec, 2007a)

Pri skupinskem delu z otroki je lutka ustrezno motivacijsko sredstvo. Že triletni otroci z lutkami ustvarjajo kratke lutkovne igre. V teh igrah otroci uporabljajo različne dramske efekte, spremenijo glas. Kotiček z majhnim odrom je zadosten razlog za motivacijo. (Bastašić, 1990, str. 24)

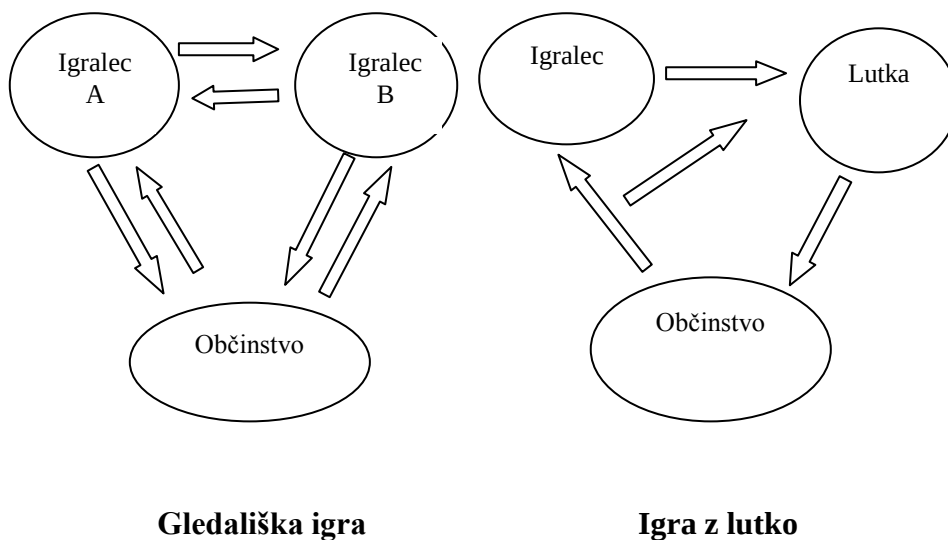
3.7.4 Posredna komunikacija z lutko poveže vzgojitelja in otroke

Kadar govorimo o gledališču z igralcem, ugotovimo, da gre za direktno komunikacijo med igralcem in občinstvom. Pri lutkovnem gledališču pa opazimo, da igralec komunicira z občinstvom preko posrednika – lutke. Igralec se mora odreči svojemu jazu in vso svojo energijo usmeriti v lutko. Pri gledališki igri igralec potrjuje svoj ego, medtem ko je pri igri z lutko lutka v prvem planu. (Korošec, 2007a)

Plašen otrok si bo upal komunicirati z lutko, saj je zanj »ščit«, skozi katerega sporoča. Otrok, ki je egocentričen, bo moral svoj ego podrediti lutki, če bo hotel vzpostaviti komunikacijo z občinstvom. (Korošec, 2007a)

Pri mlajši predšolski skupini je dominantna motorična komponenta. Otrok zelo živo manipulira z lutko. Izraža se z mimiko, gibi in s celim telesom lutke, saj je njegov govor še nejasen, besedni zaklad pa skromen. Otroci starejše predšolske skupine so pri igri z lutko motorično manj aktivni. »Igra je vse bolj namenjena logično omišljenim gibom lutke. Otrok se pri igri z lutko izraža v daljših monologih ali dialogih, ki so logično povezani. Uporablja svojemu razvoju primerne slovnične strukture.« (Pokrivka, 1985, str. 24–25).

Vzgojitelj si z lutkovno igro pomaga pri vzpostavljanju stika z otroki oziroma za izboljšanje medsebojne komunikacije. Lutka otroke pritegne, navduši, zato sta sporočanje in komunikacija lažji. (Korošec, 2007b) Otroci sprejmejo lutko kot živega člana svoje skupine. Lutki zaupajo, ob njej se počutijo sproščene, se z njo pogovarjajo in se je dotikajo, jo občudujejo in vključujejo v dejavnosti. Lutka jih popolnoma prevzame ter kmalu postane njihova zaupnica in zaveznica. Vse to je vzrok, da je komunikacija ob lutki zelo uspešna, sekundarna in da poteka v več smereh. Tudi vzgojitelji se ob lutki sprostijo, sproščeno vzdušje pa pripomore k lažjemu delu.



(Korošec, 2007a, str. 4)

3.7.5 Do kakovostne komunikacije z lutko

»Že sama izbira lutke kot metode za doseg kurikularnih ciljev prinese vzgojitelju in otroku pozitivna pričakovanja, prijetna čustva in visoko motivacijo za delo. Otroci vedo, da bodo lahko sami izdelali lutko po svoji zamisli in v sodelovanju z vrstniki tudi zaigrali. Na tem mestu je izrednega pomena vzgojiteljev stil vodenja in njegova kreativnost. Delo temelji na skupni igri otrok, ob tem se otroci učijo komunikacijskih in socializacijskih spretnosti. Pri izdelavi lutk si otroci bolj pomagajo kot pri ustaljenih dejavnostih. Tudi pri nastajanju prizorov delo poteka v majhnih skupinah. Otroci skupaj načrtujejo, razvijajo ideje in ustvarjajo dialoge in scenarij. Pri tem gre za usklajevanje mnenj, medsebojno dogovarjanje in pomoč. Vse to za skupni cilj – nastop. Prav delo v majhnih skupinah je pomembno za vključevanje vseh otrok, saj se nihče ne počuti zapostavljenega in lahko varno ustvarja znotraj skupine. Takšen način dela torej spodbuja medsebojno komunikacijo in poveča medsebojno zaupanje otrok.« (Korošec, 2007a, str. 5)

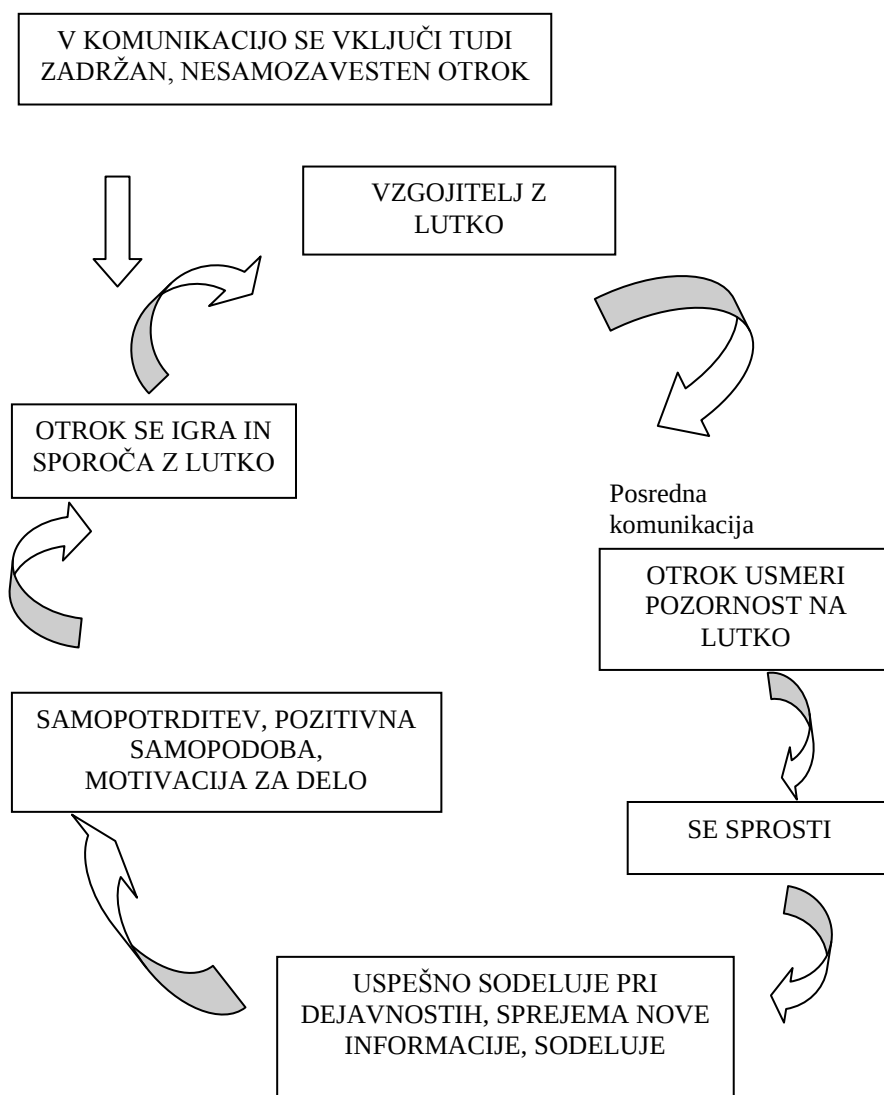
Otroci se najpogosteje čutijo pomembne le pri interesnih dejavnostih, ker delajo v skupinah. Le-te jim omogočajo, da si med seboj pomagajo, se zabavajo in se tudi bolj potrudijo. S stališča kontrolne teorije to pomeni, da otroci pri rednih urah težko zadovoljujejo potrebe, saj je delo individualno in ni skupne diskusije. Zato predlaga, da je v razredu čim več učenja v majhnih skupinah, ki v večji meri omogočajo zadovoljevanje potreb, še posebej po moči in pripadanju. Ta način komunikacije in gledališke igre lahko prenesemo tudi na delo v vrtcu. (Korošec, 2007a)

Otroci zadovoljujejo večino osnovnih potreb. Po Maslowu (Kržišnik, 2007, str. 69–77) so na dnu piramide osnovne potrebe preživetja, fiziološke in materialne potrebe. Na drugem mestu so potreba po varnosti, ki jo otrok zagotovi v ugodni klimi, razumevajočem vzgojitelju in vrstnikih.

Socialne potrebe – po pripadnosti, stikih in ljubezni, potrjevanju, odnosih in komunikaciji – se uresničujejo v skupinskem delu, nudenju in sprejemanju pomoči pri izdelavi lutke ter pri skupnem načrtovanju prizorov. Jaz-potrebe so potrebe po moči, neodvisnosti, svobodi, potrebe po spoštovanju, priznanju, po potrjevanju lastne vrednosti, odgovornosti, spoštovanju ipd. Otrok v kreativnem pristopu pri lutkovni dejavnosti svobodno izdeluje lutko, sodeluje z drugimi sovrstniki pri ustvarjanju prizora in je kreativen. Čuti se pomembnega, ker je kreativen, uspešen, sprejema odgovornost za oblikovanje skupnega nastopa in se čuti spoštovanega, ker je njegovo delo pohvaljeno. Vsak dela po svojih močeh in sposobnostih, zato so lahko vsi uspešni. Na vrhu Maslowove piramide so potrebe po višjih ciljih, po rasti in po razvoju ter znanju. Tu so potrebe osebnosti mišljene v smislu in izpolnitvi lastnega življenja, po razvijanju lastne osebnosti. (Korošec, 2007a)

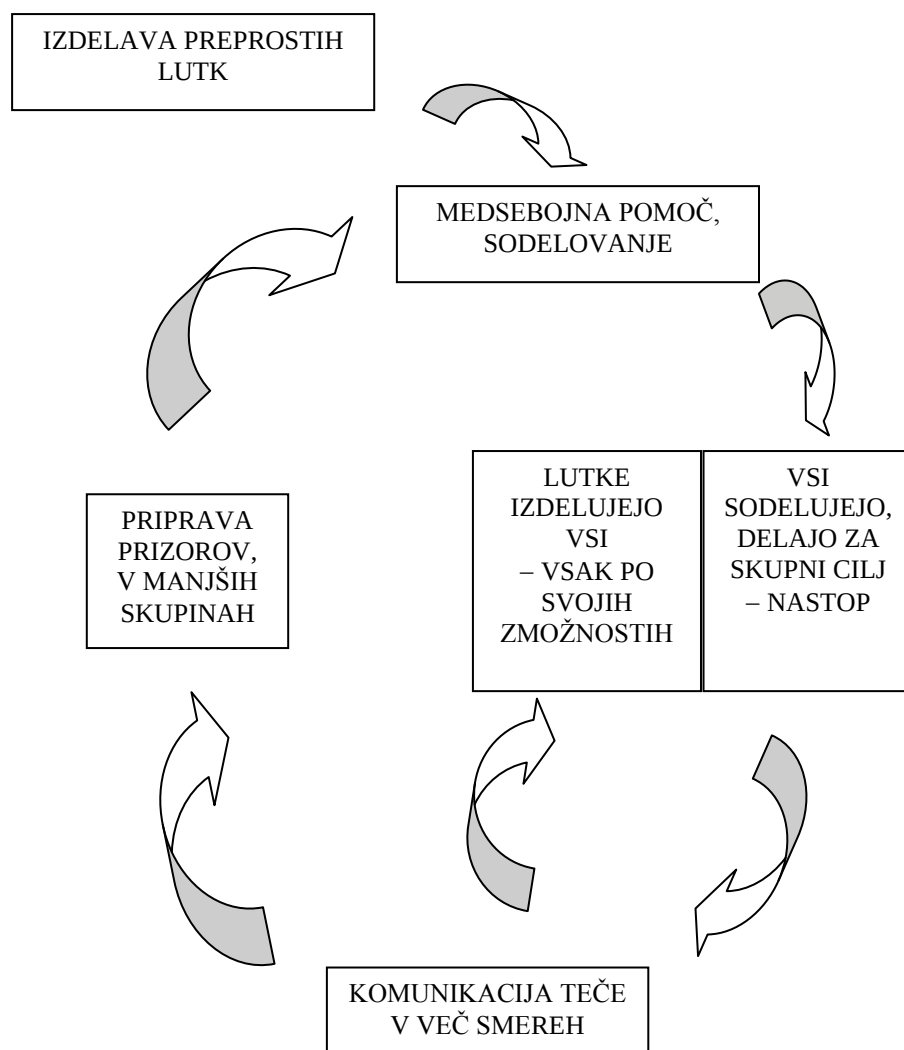
Prav tako je igra vlog pomembna, saj pomaga razrešiti probleme in konflikte, ki nastajajo v razredni skupnosti. Igranje situacije 'kot da' pomaga otrokom videti situacijo iz razdalje, iz drugačnega zornega kota. S prevzemanjem vlog se otroci vživijo v položaj drugega in ga tudi lažje razumejo. Dragoceno izkušnjo dobijo tudi z nastopom, ki prinaša tremo, ki se jo naučijo uspešno premagati; učijo se prevzemati odgovornost skupnega nastopa, timska 'tekmovalnost' pa ne nazadnje prinese ravno pravo mero kreativnosti. (Korošec, 2007a)

Tabela 3: **Komunikacija v igri z lutko z vidika vzgojitelj–otrok**



(Vir: Korošec, 2007a, str. 6)

Tabela 3: **Komunikacija v igri z lutko z vidika otrok–otrok (otroci med seboj)**



(Vir: Korošec, 2007a, str. 7)

4 POMEN LUTKE V IZOBRAŽEVANJU

Eden izmed največjih problemov v izobraževanju je preverjanje in ocenjevanje otrokovega znanja. Pritisk, ki ga občutijo učitelji ob zahtevanih nalogah, velikokrat privede do izjav, kot npr: »Nimamo časa za igranje z lutkami. Z veseljem bi si popestrili čas z umetnostjo, toda učenci se morajo posvetiti učenju, da uspešno opravijo preverjanja.«

Kadar učitelj ustvarja vloge in zgodbe z lutkami, je to v veliko pomoč otrokom, saj si lažje zapomnijo, kar so se naučili, hkrati pa so zmožni obnoviti zgodbo ali jo povedati »na pamet«. Lutke se povežejo tako čustveno kot kognitivno z idejami, informacijami, zgodbami, vlogami, literaturo, zgodovinskimi in resničnimi situacijami. Eden izmed ciljev je, da je čas, porabljen na dobro zasnovanem lutkovnem programu, dejansko čas, ki je dobro in učinkovito porabljen. Učitelji in otroci, ki so vključevali lutke v učenje, so dosegali uspehe, razumevanje, ponos in občutek za znanje. Celo najmlajši otroci se lahko vključijo v igro z lutkami.

Lutke imajo magičnost in moč, kadar mislimo na lutke kot metafore. Otroci se lahko skozi simbolično naravo lutk spoprimejo z občutljivimi problemi, kot so ustrahovanje, nasilje in reševanje konfliktov. (Bernier in O'Hare, 2005, str. 2–3)

4.1 Magično vplivanje lutke

Lutka zaživi skozi lutkarja, ki jo uporablja za zabavo ali predstavo svojega mišljenja drugim. Živi skozi interakcijo in vpliv na publiko, vendar ji daje življenje domišljija igralca. Lutka in publika medsebojno komunicirata in vplivata drug na drugega, hkrati pa se lutkar povezuje s publiko in z lutko. Gledalci imajo velik vpliv na premike in aktivnosti lutke.

Vnašanje magičnega in nadnaravnega v nežive predmete ni nekaj novega v človeški zgodovini.

Mnogi verjamejo, da imajo živa bitja tako žive kot nežive lastnosti. Pri lutkarju se razmerje med predmetom in življenjem razvija skozi animacijo in je sorodno razmerju med stvarno idejo in abstrakcijo. V lutkovni igri prihaja do močne psihološke povezave med živim predmetom in lutkarjem. (Bernier in O'Hare, 2005, str. 8)

Z lutko lahko otroka tudi navdihnemo. Z igro pridobimo njegovo pozornost in ga motiviramo za učenje. Za otroka je zelo pomembno, da je zbran, kar nam pomaga doseči lutka. Zbran otrok se bo naučil največ in od tega učenja tudi največ odnesel.

Igra z lutko omogoča socializacijo otroka. Z igro lahko prikažemo tudi naše izkušnje in pokažemo, kaj je prav in kaj ni. S tem otroka motiviramo za pozitivno razmišljanje. (Härdrich, 2003)

Zgodba: Lisa naj gre spat

»Pridi, Lisa, čas je za posteljo!«

»Takoj, mami, samo še malo..«

»Ne, zdaj takoj, drugače bo prepozno.«

Mama stoji pri vratih in jo na vse možne načine želi prepričati, naj gre v posteljo.

Ampak 5-letna Lisa niti malo ne misli na to, da bi šla spat. Mamin pogled se ustavi na uri. Čuti utrujenost in zaspanost, želi si samo en večer miru in tišine.

Ko se ji mama približa in jo pogladi z roko po laseh, se Lisa umakne in zavpije: »Ampak to moram nujno še narediti!«

Mama premišljuje. »Ti lahko pri tem pomagam?« vpraša pametno.

Toda Lisa ne nasede.

»Lahko si malo odpočiješ, mami. Usedi se v udoben fotelj in počakaj,« reče velikodušno.

»Kot da ima to zvezo s počitkom,« si misli, medtem ko čas in vse, kar je nameravala storiti, leti mimo nje. Ko razmišlja, da bi se ulegla v Lisino posteljo, se ji pogled ustavi na Jonasu, lutki, ki visi na steni. Mama vstane in vzame Jonasa s stene.

»Pozdravljena, Lisa,« reče mama s svetlim glasom in z rokami oplete tako, da se Jonas prikloni. Lisa spusti vse igrače, hitro s pogledom ošine mamo, da bi preučila situacijo, nato pa kar žari od veselja.

»Pozdravljen, Jonas,« reče veselo in mu pomoli roko.

»Poglej, Jonas, kaj delam. Imam trgovino, ti pa prideš k meni kupovat. Kaj potrebuješ? Imam hrano, čevlje, knjige ...«

Hopla, si misli mama, Jonas pa zmaje z glavo in reče: »S seboj nimam nič denarja. Se ne moreva tega igrati jutri? Sedaj pa me zelo zanima tvoja soba.«

Lisi se zdi to sumljivo, ampak vseeno skoči za lutko v sobo.

»Oh, kako veliko sobo imaš, in kako visoka je postelja! Le kako se spraviš nanjo?« vpraša Jonas.

»Tako!« reče Lisa in se vrže na posteljo, pri tem pa se veselo smeji.

»Ti,« reče Jonas potihoma, »ali mi lahko pokažeš, kako se sleče? Tega namreč jaz ne znam.«

»Počakaj malo,« reče Lisa in pogleda mamo. Nato si potegne pulover čez glavo, nogavice zletijo po zraku in hlače pristanejo pred Jonasom. V naslednjem trenutku ima Lisa že oblečeno pižamo.

»Če boš pohitela z umivanjem, lahko še malo ostanem in poslušam zgodbico, ki ti jo bo prebrala mama.«

Mama pomaga Lisi pri umivanju zob. Potem se vrneta v sobo, Lisa poljubi Jonasa in se polna pričakovanja uleže v posteljo. Jonas se usede zraven nje in zdaj sta oba pogleda usmerjena na mamo, ki ne ve, kaj naj naredi.

»Danes bo zgodbica krajša, saj je Jonas zelo zaspan.«

»Je to res?« vpraša Lisa razočarano.

»Ja, saj po navadi ni tako dolgo buden,« odgovori mama. Ko začne pripovedovati zgodbico, jo Lisa prekine: »Mama, predstavljaš si, da bi bili vsi lutke, da nihče ne bi pazil na nas in bi vsi oživali in se premikali kot vse lutke ponoči, ko ljudje spijo!«

»Ja, to bi bilo nekaj,« reče mama presenečeno. Po nekaj trenutkih se spet oglasi Lisa: »Veš, mami, tisti, ki ima vse te lutke, mora pa biti res ogromen in segati do neba!«

»Ja, mala moja,« reče mama z nasmehom. »Lepo spi.«

(Neuschütz, 2005, str. 12–16)

Kot smo videli pri Lisi, otroci zelo cenijo t. i. »intimno gledališče«, h kateremu spadajo še igre s prsti, pogovor z lutko ali pa samo sprehod po sobi, polni lutk.

Okrog petega leta starosti se začnejo pri otroku oblikovati slike oziroma predstave. Tedaj že lahko sledi daljšim zgodbam, še zlasti, če pripovedovanje spremljajo risbe ali slike. Če pripoved nadomesti predstava lutkovnega gledališča, dobi otrok priložnost, da si zgodbo tudi predstavlja, kajti s temi sredstvi mu je omogočena »podlaga« za njegovo domišljijo.

Dandanes otroci le težka prisluhnejo. Živimo v svetu, kjer so fantazijsko predstavljanje ob poslušanju branih zgodb nadomestile risanke na televiziji ali računalniku in podobno. Rezultat tega je, da nam primanjkuje lastne fantazije. (Neuschütz, 2005)

Dobra igra z lutkami naj bi vsebovala premikanje in barvitost »okolja«, ampak ne preveč detajlov. Naj bo kot prvi akord v melodiji, ki jo naj otrok komponira sam. Skozi lutkovno gledališče in igro lutk dajemo v otrokovo igranje impulze in življenje. Ko je otrok star približno sedem let, že ima prijatelje in lahko prisluhne oziroma je pripravljen za daljše pripovedi. Ko pa so otroci še mlajši, lahko eno pravljico posluša vedno in vedno znova, pa jim ne bo postala dolgočasna. Lahko sledi lutkovni igri zbran in sprejema dejstvo, da ni vedno v središču pozornosti, saj ga igra zamoti. Po lutkovni igri je nujno, da se otrok prosto giblje ter videno in slišano preoblikuje oziroma uporabi pri svojih igrah. S tem ko razmišlja o tem, začne stvari dojemati. Le-to pa pomeni prve korake v socializacijo. Naloga odraslega pa je, da se zave, kdaj je čas za naslednji »impulz«. (Neuschütz, 2005)

Pri lutkovnem gledališču se otroci sprostijo in postavljajo vprašanja, ki jih drugače ne bi. Lutke jim omogočijo, da misli pretvorijo v besede.

V igri z lutko, ki ponazarja naš drugi jaz, lahko sodelujemo z otroki, še zlasti, če nas spustijo v svojo bližino, ko nas drugače ne bi. (Neuschütz, 2005)

4.2 Ustvarjalnost in nadarjenost v umetnosti otrok

Velikokrat mora vzgojitelj prepoznati otroke, ki so nadarjeni za posamezna področja, čeprav običajno nima nobene kvalifikacije. Številni otroci gredo skozi življenje z močnimi negativnimi občutki glede svoje kreativnosti. Mnogi imajo prirojen strah pred neuspehom. Ko ga vključijo v igro, jim onemogoči že samo poskušanje in trud.

Zmožnost, da si domišljamo in sanjarimo, je direktno povezana z ustvarjalnostjo vsakega posameznika. Poteka med vsemi socialnimi in ekonomskimi sloji prebivalstva. Otroci so, ne glede na starost, edini, ki imajo največ izkušenj v domišljijskem svetu. Sanjarjenje je njihov privilegij.

Če otrok odrašča v okolju, v katerem mu vsak dan preberejo zgodbico, ga odpeljejo v živalski vrt, akvarij ali gledališče in ga vključijo v ustvarjalne igralnice, bo njegova ustvarjalna igra bogata domišljijskih elementov. V primeru, ko otrok odrašča v okolju, ki je omejeno z raznoterimi izkušnjami, bo njegova ustvarjalna igra zelo stvarna.

Lutka je že sama po sebi motivacijska in ustvarja svoje življenje. Vključuje socialne spretnosti, s katerimi zahteva interakcijo tako z igralci kot gledalci. Nekomunikativnemu otroku daje možnost, da se skozi njo izraža, agresivnemu otroku pa bo pomagala najti sprejemljiv izhod za nasilno vedenje.

Lutkarstvo omogoča igro vlog, to pa spodbuja socialni razvoj in reševanje problemov. Otroku, ki mu je bilo omogočeno, da sam ustvari svojo lutko, postane edinstvena ter odraz njihovih idej in skrbi. (Bernier in O'Hare, 2005, str. 13–16)

4.3 Misli o lutkarstvu pri zelo majhnih otrocih

Premiki lutk in njihova mimika, barve, kvaliteta glasu v pripovedovanju zgodb in glasba, koreografija in tema zgodbe nas ponese iz vsakodnevnega življenja v svet zgodb. Pri načinu poseganja po lutkah moramo upoštevati starost in razvoj otroka.

Tri leta staro otroci pridejo v obdobje, ko se njihova domišljija razbohoti. Vse do petega leta razvija sposobnost transformacije predmetov in njihove poosebitve. Otrok ustvarja iz spomina in izkušenj, ki jih je doživel.

Otrok izkusi odlično lutkarsko predstavo, ki jo vzgojitelj vnese v njihov vsakdan. Ob predstavi le-ta odpre srce in sprejme zgodbo skozi gibe, mimiko, barve lutk, ki so primerne njegovi starosti. Kasneje, v prostem času, namenjenemu igri, otroci obnovijo in nadaljujejo zgodbo. Vključevanje v aktivno igro, v kateri poustvarjajo zgodbo, povečuje otrokove fantazijske zmožnosti.

Da lahko otroci živo verjamejo v fantazijo, moramo odrasli voditi njihovo aktivnost. Včasih so otroci preveč zmedeni in ne vedo, kako ustvariti igro; namesto tega postanejo zgolj njeni opazovalci. Odrasli moramo spodbujati njihovo fantazijo s preprostimi predlogi in z lutkami, ki so jim na voljo. Otroci bodo začeli ponavljati za nami in nas imitirati, skozi predmete pa iskati pot v ustvarjalni fantazijski igri. (Bernier in O'Hare, 2005, str. 17–20)

Vsak otrok, vključen v dramsko igro z lutkami, je pomemben. Uporaba lutk daje vsem otrokom priložnost, da so uspešni in da sodelujejo z ostalimi, to pa vpliva na razvoj njihove samozavesti. (Bernier in O'Hare, 2005, str. 30)

4.4 Lutke v izobraževanju

Za lutke je potreben poseben pristop, še zlasti, ker so otrokom privlačne zaradi posebne moči in magije, hkrati pa spodbujajo učenje.

Ko vzame otrok v roke lutko, je pomembno, da vzgojitelj postavi cilje in pričakovanja. Planiranje, predstava, ustvarjanje lutkovnega prizorišča je en cilj, drug cilj pa je delo z otroki oziroma učenje.

Potrebno je razlikovati med lutkovnim gledališčem in lutkami v smislu ustvarjanja drame. Pri otrokovi uporabi lutke ne gre za popolno predstavo, temveč za spontano izražanje v povsem druge namene.

Naučiti se, kako oživeti lutko, je del procesa in priučene spretnosti. Ko bo otrok prvič dobil lutko v roke, z njo ne bo preveč prepričljivo manipuliral. Zato bo potreboval vajo in tudi čas za pogovor, še zlasti po izvedeni aktivnosti. Vzgojitelj mora vedno ovrednotiti njihovo delo ter ga pozitivno oceniti.

Od predšolskega otroka ne smemo nikoli zahtevati, da se nauči besedilo na pamet, saj je to nad njegovimi zmožnostmi. Kadar se ti otroci igrajo z lutkami, mora biti odigrana iz srca in njihovih glav. Kadar ustvarimo neko formalno igro z majhnimi otroci, je ta običajno pristrčna, vendar malokdaj tudi poučna. (Bernier in O'Hare, 2005, str. 63–67)

5 SKLEP

Glede na prebrano literaturo lahko utemeljimo cilje, ki smo si jih zastavili na začetku diplomskega dela.

Lutko imajo otroci zelo radi, saj jim omogoča veliko domišljije, z njo pa so spontani. Prav tako je lutka nezamenljiv pomočnik vzgojitelja, ko mu pomaga, da so otroci bolj motivirani za načrtovano dejavnost. Pozitivne lastnosti lutke so tudi v tem, da uči skozi igro, usmerja otroke v znanju in učenju ter jih spodbuja. Otrok lahko skozi lutko izraža svoja čustva in mišljenje, hkrati pa izboljša komunikacijo. Torej se razvija tako socialno kot tudi emocionalno. Lutka lahko otroku pomaga, da se vživi v okolje, ljudi pa sprejema iz različnih zornih kotov. Torej lahko trdimo, da ima lutka pozitiven vpliv na otroka.

Eden izmed ciljev, ki smo si jih zadali, je bil opredeliti način, kako pripraviti otroka do tega, da vzame lutko v roke. To izvajamo postopoma, vendar se mora najprej z lutko spoznati in občutiti njeno magično moč. V igralnem kotičku mora biti na voljo več različnih lutk, ki so otrokom dosegljive. Tako bo otrok spontano začel spoznavati lutko in se z njo igral. V nobenem primeru pa ga ne smemo siliti k spoznavanju lutke.

Ko se otroci bolje spoznajo z lutko, lahko vzgojitelj izvede dejavnost, pri kateri jo otroci izdelajo sami. Otrok naj izdelava lutko po svoji želji, ji doda lastnosti, kakršne on želi, in ji tudi določi značaj. Naredil bo svojega prijatelja oziroma lutko, s katero se bo lažje izražal in ki ga bo popeljala v njegov svet domišljije. Lutko, ki jo bo otrok izdelal sam, bo z večjim veseljem uporabil pri svoji igri.

Prav tako smo se vprašali, kako pomembna je vloga vzgojitelja pri igri z lutko. Vzgojitelj je tisti, ki otroku najprej približa lutko. Praviloma jo že prvi dan, ko pride otrok v vrtec, uporabi vzgojitelj uporabi, da otroci premagajo strah in krizo v nepoznanem okolju.

Vzgojitelj mora otroku lutko predstaviti in pokazati, kako se jo uporablja, nato pa ga spodbuditi, da poskuša z njo prikazati nekaj osnovnih gibanj (npr. smejanje, mahanje, kimanje). Kasneje bo otrok sam poprijel za lutko in se z njo igral.

Lutke naj bodo otrokom vedno na voljo za igro z vrstniki. Kadar se otroci igrajo z lutkami, jim naj vzgojitelj z nasveti in s komentarji le pomaga razvijati igro. Pomembno je, da vzgojitelj otroke ves čas spodbuja in verjame njihovi domišljijiški igri.

6 LITERATURA

- Bastašić, Z. (1990). *Lutka ima i srce i pamet*. Zagreb: Školska knjiga.
- Bernier, M. in O'Hare, J. (2005). *Puppetry in Education and Therapy, Unlocking Doors to the Mind and Heart*. Bloomington, Indiana: Authorshouse.
- Bredikyte, M. (2000). *Dialogical Drama with Puppets (DDP) as a Method of Fostering Children's Verbal Creativity* [In Lithuanian]. Vilnius, Lithuania: VPU Press.
- Crepeau, M. I. and Richards, M. A. (2003). *A Show of Hands : using puppets with young children*. St. Paul (MN): Redleaf Press.
- Čagran, B., Pšunder, M. in Fošnarič, S. (2004). *Priročnik za izdelavo diplomskega dela*. 3. izdaja. Maribor: Pedagoška fakulteta.
- Hendy, L. in Toon, L. (2001). *Supporting Drama and Imaginative Play in the Early Years*. Buckingham: Open University Press.
- Härdrich, D. (2003). *Sprachförderung im Kindergarten*. Niedersächsisches Landesjugendamt.
- Klančnik Kocutar, K. (2001). *Lutka je univerzalni pripomoček!* *Katarina*, 6 (2), 2–3.
- Korošec, H. (2007a). *Komunikacija v gledališki in lutkovni dejavnosti*. Pridobljeno 14. 3. 2013 s spletne strani <http://www.pef.uni-lj.si/~vilic/gradiva/3-korosec-komunikacija.pdf>
- Korošec, H. (2007b). *Simbolna in gledališka igra*. Pridobljeno 14. 3. 2013 s spletne strani <http://www.pef.uni-lj.si/~vilic/gradiva/3-korosec-simbolna.pdf>
- Kos, J. (2001). *Literarna teorija*. Ljubljana: DZS.
- Kržišnik, R. (2007). *Skrivnosti in pasti motiviranja. Nabavni management*. Portorož: Planet GV.
- Majaron, E. (1998). *Lutka – idealna povezava didaktičnih smotrov*. Pridobljeno 14. 03. 2013 s spletne strani http://www.see-educoop.net/education_in/pdf/edi03-slo-svn-t03.pdf

- Majaron, E. (2000). Lutka – idealna povezava didaktičnih smotrov. *Lutka : Revija za lutkovno kulturo*, 56, 33–35.
- Majaron, M. in Korošec, H. (2002). *Lutka iz vrtca v šolo*. Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta.
- Marjanovič Umek, L. (2001). *Psihologija otroške igre : od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Neuschütz, K. (2005). *Gib den Puppen Leben: Von Der Fingerpuppe Zum Marionettentheater*. Stuttgart: Verlag Freies Geistesleben.
- Pokrivka, V. (1985). *Dijete i scenska lutka*. Zagreb: Školska knjiga.
- Zunker, A. (2001). *Puppenspiel in der Grundschule*. München: Oldenburg-Schulbuchverlag.